no.499
1995年7/15
アミューズメント通信
JULY 15, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18ー2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

トーゴの新作

メガコースターが完成

米国「グレートアドベンチャー」に6月

㈱トーゴ(本社東京、山田數夫社長)製ローラーコースター「メガ・コースター」の第一号機が、米国のテーマパーク「シックスフラッグス・グレートアドベンチャー」(ニュージャージー州ジャクソン)に設置され、「バイパー」という名称で六月一日営業運転を開始した。

「メガ・コースター」は同社が九二年の米国IAAPAショーで初めてその基本コンセプトを発表したもので、同社「ウルトラツイスター」を発展させ、縦横にコースを設定できる新タイプとして注目された。その後大きなハート型コースをら旋状に回転しながら走行するという新しい試みの〝ハートラインロール〟というコースを加え、同テーマパークに九四年秋に納入、建設を進めてきたもの。

米国で営業運転を開始したトーゴ「メガ・コースター」の1号機

コース全長は五百十六㍍あり、最高部の高さ二十七㍍、最高時速七十七㌔㍍。通常コース部分はリングを連ねたトンネル状の中を、きりもみなどしながら走行するが、〝ハートラインロール〟部分はリングがなく、コースを巻き込むようにら旋回転をしながら、大きく三百六十度のハート型のラインを描いて走る。四人乗り車両が四両連結され定員は十六名。これを三編成で運転し、一時間当たり最大千二百人が利用できる。身長百三十五㌢以上という利用者制限がある。

なおトーゴは同様に米国子会社を通じて同テーマパークに「ウルトラツイスター」(現在は他のテーマパークに移設されている)を設置した実績がある。「メガ・コースター」の二号機も米国の遊園地に納入する予定があるとのこと。また日本では東京「都市博」に初めて設置する予定だったが、同博が中止となったため国内での設置予定は今のところない。

「ストZERO」で

カプコン新作展

ロケテストの結果を強調

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は六月十二日に本社ビルで、十三日に東京・新宿の住友ホールでプライベートショーを開き、TV格闘ゲームの新作「ストリートファイターZERO」を発表した。大阪会場には五百十二人、東京会場には千二十五人のオペレータら関係業者が参集した。

「ストリートファイターZERO」(本紙前号「話題のマシン」参照)は初心者向けの操作システムやモードが付き、マニアも含め幅広い層が楽しめる格闘ゲームにしたのが特徴。またグラフィック面では「ストII」シリーズとは少し違い、よりアニメ的になっている。

セット基板とソフトボード(上部の緑色カートリッジ)で販売された。同機販売時の従来ソフトボードの下取りは、「スーパーマッスルボマー」から「サイバーボッツ」までの五機械が対象で、下取り価格は一万円。

同機は二月のAOUエキスポでデモ画面のみで紹介された後、五月三日のゲーメスト主催「バンパイアハンター」ゲーム大会の会場に参考出品し、五月十二日から十八日間のロケテストを経て今回正式に発表された。ロケテストは大阪の寝屋川市と京橋にある二ヵ所の他社運営ロケで実施され、その結果が会場に掲示された。それによると二ヵ所とも対戦台を使用し、前者は一ゲーム五十円で一日平均二万一千円、後者は百円で約四万七千円のインカムとなっている。

同社では、同ゲームのプロモーションビデオテープを来場者全員に配布するなど、同ゲームにかける意気込みを示した。

なお八月には恒例イベント「サマーフェスティバル95イン国技館」を開催し、同ゲームによる大会を行なう予定となっている。

カプコン新作展。上は大阪会場(本社)、下は東京会場にて

ディズニーキャラ

セガ社に独占権

クレーンゲーム用景品に

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)はこのほど、ウォルト・ディズニー・エンタープライズ㈱(本社東京、ギー・アールフッド社長)と独占契約し、ディズニーのほとんど全部のキャラクターをセガ社クレーンゲーム機用景品に使うことになったと六月十三日発表した。

セガ社では九四年九月に、ディズニー映画「ライオンキング」、「美女と野獣」、「アラジン」、「リトルマーメイド」のキャラクターを景品として商品化し、専用のクレーンゲーム機を開発することで、すでに提携ずみ(本紙第484号参照)。

今回の契約は、ミッキーマウス、ドナルドダックなどディズニーのスタンダード・キャラクターと、ピーターパン、ピノキオ、ダンボなどのクラシック・キャラクター、さらには今夏公開の長編アニメ「ポカホンタス」を含む映画キャラクターなど、ほぼすべてのキャラクターに関するもの。

ディズニー・キャラクターは世界中で幅広く親しまれているが、クレーン用景品の商品化はなかなか認められなかった。これは子どもの射幸心をそそる、などの理由がつきまとったためだが、そのため粗悪な無許諾品が出回ることになり、ディズニー社も対策に頭を痛める結果となっていた。

一方セガ社は、クレーンゲーム機が八六年以降次第にブーム化したが、最近では景品開発のキャラクター不足、陳腐化により低迷しているため、まず昨年ディズニー映画四タイトルについて限定的にライセンスを取得。これが百四十万個も出るほどヒットしたこと、セガ社が偽ブランド品対策を強めること――などから今回の独占ライセンスに進んだもの。

今回の契約に基づくキャラクター景品は九月から、まず自社ロケで展開するほか、オペレーターに販売していく。初年度で自社ロケで十五億円、オペレーター向け販売十億円を見込んでいる。

特許・実用新案出願公告・公開

(6月1日～14日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願広告

六月五日＝「運転ゲーム機」、三村健治(神奈川)、7-51171、61-80671。「照光型ジョイスティック」、コナミ㈱(兵庫)、7-51172、3-210844。

六月七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、7-53186審、62-173487。

六月十四日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア(東京)、7-55244、63-298229。「メリーゴーラウンド」、ペータ・ペッツ(ドイツ)、7-55261、1-30913。

実用新案出願公告

六月五日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、7-24133 7、61-96152。「ボール運びゲーム装置」、㈱トミー(東京)、7-241388、2-128070。「ビデオゲーム機」、㈱カプコン(大阪)、7-241557、2-37451。

六月十四日＝「リモコンゲーム装置」、中山紀夫(京都)、7-25989、4-52200。「メダルの回収コンベヤ装置」、㈱オーイズミ(神奈川)、7-25990、1-89957

特許出願公開

六月六日＝「スロットマシンのリール支持構造」、㈱カプコン(大阪)、7-144040。「可変表示装置付遊技機」、㈱平和(群馬)、7-144041請。「遊技機」、同、7-144042請。「ホロスコープ占い機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-144065。「ゲーム機」、同、7-144067。「クライムオーバー画面を有するビデオゲーム装置」、同、7-144068。「ステアリング負荷装置およびこれを用いたゲーム装置、ドライビングシミュレータ」、㈱ナムコ(東京)、7-144069。同、7-144070。「球回転ゴンドラ」、高木勝(大阪)、7-144071。

六月十三日＝「スロットマシン」、サミー工業(東京)、7-148306。「プログレッシブゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-148307。「射撃ゲーム装置」、同、7-148345。「ゲーム用光線銃」、同、7-148346。「ゲーム機」、同、7-148349。「TVゲームシステム」、同、7-148352。「ピンボールゲーム器械のボールトラフ」、ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームス社(米国)、7-148308。「サッカーPK人形」、㈱エポック社(東京)、パラシマ工業㈱(埼玉)、7-148343請。「自動販売機」、㈱ココロ(東京)、7-148344。「電動走行物遊戯盤」、柳原三枝子(埼玉)、7-148347。同、7-148348。「情報再生装置」、パイオニア㈱(東京)、7-148350。「格闘技ゲーム装置」、三洋電機㈱(大阪)、7-148351。

実用新案出願公開

六月十三日＝「野球ゲーム機」、㈱タイトー(東京)、7-31088。「パズルゲーム装置」、㈱トミー(東京)、7-31089請。「画像投影式ゲーム装置」、芳川真一(東京)、7-31090。「卓上操作器」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-31091。「家庭テレビゲーム機向けの使用時間制限タイマー」、井上明(石川)、7-31092。

登録実用新案

六月十三日＝「走行体用走行路及び走行路システム」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7-3012223評。

SNK「真サムライスピリッツ」コピー事件

21人逮捕し起訴

韓国・ソウル地検が1―4月にかけて

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)の「ネオジオ」TVゲームソフト「真サムライスピリッツ」(海外名「サムライショーダウンII」)の無断コピー品が韓国で出回ったため同社が告訴。ソウル地方検察庁西部支部が六月までに、コピーヤーら二十一名をコンピュータープログラム保護法違反などの疑いで逮捕、起訴した――と同社が明らかにした。この事件は四月十一日にソウル地検が発表、韓国の新聞などで広く報じられた。

SNKでは、「サムライショーダウンII」の無断コピー品が韓国内で発見されたことから、九四年十二月に法的手続きの準備を開始。今年一月二十一日にソウル地検に告訴した。ソウル地検は一月二十三日に高賢錫(コ・ヒョンソク)ら二名を逮捕したのを皮切りに、四月十一日までに計二十一名を逮捕、コンピュータープログラム保護法違反(無断複製、頒布)などで起訴した。

逮捕、起訴されたコピーヤーのうち黄炫度(ファン・ヒョンド)は、ソウル地検によると、九四年十一月ごろからソウル市内のジンソル貿易で「サムライショーダウンII」の無断コピー品五千個以上を製造、販売業者十一名に販売した。コピー品五千個は約六十億ウォン(約六億七千万円)に相当するとのこと。ソウル地検ではこの事件でなお四十名近くを取り調べたりしたことも明らかにした。

今回の一連の捜査、起訴についてSNKでは、「四ヵ月以上にわたる捜査の結果、韓国のコピーヤーグループの一角をほぼ壊滅することができ、大きな成果となった」としている。

法人申告所得ランキング95

2年連続しての後退に

全般的な消費下落、ヒット不足が原因

毎年五月に発表される法人申告所得の全国ランキングが各業界盛衰のバロメーターのひとつになっているが、AM業界関連もバブル経済崩壊の影響を受けた形で後退した。AM業界関連では、八五年二月施行の新風営法による営業規制などいぜん厳しい環境にあるなか、クレーンブームなどで伸ばしてきたが、全般的な消費下落とともに二年連続して後退している。

分野別に見れば、業務用をリードしてきた家庭用TVゲーム分野が、米欧市場で後退したこと、業務用は「テトリス」クラスのヒット作に乏しく低迷していること、遊園地分野では市場飽和感が強くなったこと――など挙げられる。全般に厳しい状況だが、AM業界は健全なアミューズメントをどう提供していけるか、が一段と強く問われることになったと言える。

今回発表された九四年中申告所得四千万円以上の全法人数は、前年比九・一%減の八万五千百二社で、三年連続の減少となった。九万社を割ったのは八八年から六年ぶりで、バブル前の水準に逆戻りした、と言われるほど。これらは「週刊東洋経済」、「週刊ダイヤモンド」の各六月三日号で報じられた。

本紙リストで二万五千社以内は九三年七十六社をピークに、九四年七十一社、今回六十二社と減少。また全リストも九三年百五十六社をピークに、九四年百四十九社、今回百二十四社と連続して減少した(ただし関連分をどこまで収録するのかで異なるので、これも絶対的な基準とならない。**リストは10―11めんに**)。全関連分トップの任天堂は前回六位から七位へ、セガ社は六十一位から八十二位へと後退。カプコン、タイトーは前進した。

遊園地分野ではオリエンタルランドが前回二百三十六位から百五十二位へ躍進、独走を強めた。カラオケ大手の第一興商は勢いを戻した。

前回上位にあってリストから外れたのは、ユニバーサル、ユニバーサル販売、シグマ、後楽園ロコモティヴ、泉陽興業、テクノスジャパン、タイガー娯楽など。ここ二年間顔を出してきた有力オペレーターでリストから外れたのも多かった。

JAPEA、通常総会

再び共管めざす

情報交換で、厳しい状況も

全日本遊園施設協会(JAPEA、本部東京、山田三郎会長、正会員五十五社)は五月二十三日、仙台・秋保温泉の「佐勘」で第十五回通常総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任二十三社を含む全会員が出席した。

山田会長は、「景気沈滞の中で当業界は最近まである程度安定していたが、現在では大型機、小型機の両分野ともその影響が出ており、会員も苦労を余儀なくされている。そういう状況下にありながら当協会運営としては順調に推移している。今回の総会は情報交換を充実させたい」と述べた。

議案審議は山田会長が議長となって進められ、平成六年度事業報告案、収支決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち決算の中で単年度剰余金が約一千万円と増えたことについて、建設省告示五五五八号の改正内容がまだ出ていないため、予定していた「構造基準・同解説」の改訂版を作成しなかったこと、法人化準備活動費をほとんど使わなかったことなどによるものとの説明があった。また事業計画は前年度と同じ内容となっている。

同協会の法人化について山田会長は、「当初、建設省と通産省の共管による法人化をめざしたが難しいことが分かり、建設省だけの管轄で進めることを前回総会で決めた。しかしその後厳しい経済状況の中で、輸出入業務や税制問題などが経営面で重要になるため、通産省の指導も必要とのことから再び両省共管の方向で進めると理事会で軌道修正した。法人化には一億円ぐらいの基金が必要であり、会員の負担も考慮し法人化活動費を温存している」と説明した。

新入会員(正会員)として、キルメスジャパン㈱(本社大阪、永田光生社長)が紹介された。

この後情報交換が行なわれ、「遊園地の売上げは三年前に比べ三割減と厳しくなっている」、「遊園施設の委託営業は最近歩率が上がり、機械も高価になっているため償却できないのが実情だ」、「入園料や利用料金も上昇傾向にあり、利用者の遊園地離れも見られるので、業界全体で料金を安くする方法を研究する必要が出てきた」、「円高で海外の遊園施設を輸入しやすい状況にあるが、日本の設置基準が米欧よりも厳しいため輸入品は入りにくい。設置基準の米欧との整合化も業界の課題として採り上げなければならない」などの意見が出された。

JAPEA第15回通常総会で、上は正副会長らのようす

SCE「プレイステーション」

低価格機を投入

普及モデル29800円で

㈱ソニー・コンピュータエンタテイメント(SCE、本社東京、徳中暉久社長)は五月二十九日、同社32ビット家庭用TVゲーム機「プレイステーション」(PS)の普及モデル「SCPH―3000」を標準価格二万九千八百円で七月二十一日に発売すると発表した。

同社は九四年十二月から「PS」を三万九千八百円で発売、五月下旬に出荷台数が計百万台に達したことから普及モデルの発売を決めたもの。これまでの生産実績からコストダウンが進み、これまでの「PS」からS映像端子を除いただけの普及モデルを、従来より一万円安い価格で出荷することになった。機能、外観は従来機と同じ。

SCEでは七月二十一日以後、この普及モデルを標準機に切り換え、従来機の生産を打ち切る。

「低価格の普及モデル投入で今後一年以内に累計台数三百万台レベルまで持っていける」と徳中社長は語っている。

米国ではソニー・コンピュータエンタテイメント・オブ・アメリカ社(SCEA)が九月九日に、二百九十九ドルで発売することになっており、日本での普及モデルと同タイプになるもよう。なお欧州市場については今年秋頃の出荷を予定。

SCEによると、PS用ゲームソフトは、五月末までに四十四タイトルあり、年末までに二百タイトル(うち自社製二十)を予定。五月下旬までに四百五十万枚を出荷ずみだとしている。

セガ社「サターン」も

普及モデル発売

特別セット、本体のみの順で

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は五月三十一日、同社32ビット家庭用TVゲーム機「サターン」(SS)の百万台突破記念として、新作ソフト「バーチャファイター・リミックス」(三千四百円)を本体と組み合わせた特別セットを、六月十六日に三万四千八百円で発売すると発表した。

同社は九四年十一月から「SS」を四万四千八百円で発売しており、五月出荷分で百万台を突破したことから特別セットの発売を決めた。実質値下げで、SCEの「PS」値下げに対抗するもの、と見られている。

新作ソフト「バーチャファイター・リミックス」は、SS版「バーチャファイター」をもとに新しいテクチュアマッピングを施したもので、七月十四日に単品でも発売される。これを加えた特別セット「セガサターン・キャンペーンボックス」は十万台までの限定生産。

セガ社では特別セットを売り切った後、本体のみの普及モデルを三万四千八百円で出荷する。従来の「SS」と機能は同じでアクセス表示部やパワー表示部など一部削除するもので、従来機と比べ実質一万円の値下げとなる。この普及モデルを標準機として、今期さらに百六十万台の上積みを見込んでいる。

米国ではセガ・オブ・アメリカ社(SOA)が五月十一日に、大手玩具小売りチェーンを通じて先行発売。サンプルソフト付きで三百九十九ドルとなっている。

幕張メッセの東京おもちゃショー

32ビット機主役 景気回復に期待

セガ社SS用ソフトを多数紹介 バンダイは「ピピン」を盛大に

玩具業界最大のイベント「東京おもちゃショー95」(社)日本玩具国際見本市協会主催)が六月一—四日、千葉の幕張メッセ(八ホール)で開催され、AM業界からセガ社、SNK、ナムコ、カプコン、タイトーなど九社が出展したが、コナミなど五社が今回姿を見せなかったのが特徴的だった。

玩具業界は長引く不況と子ども人口の減少により低迷しており、昨年の玩具生産額および消費額は四千二百四十億円、八千三十億円と昨年に比べそれぞれ一五%、八%も減少した。うち生産額は九二年以降連続、消費額は二年連続しての減少という厳しい状況が続いている(日本玩具協会調べによる)。

市場では他の業界と同様、玩具業界にも価格破壊の波が押し寄せ、また「トイザらス」など大型小売店の進出で販売競争も激化している。うち「トイザらス」は現在全国に二十八店あり、年内に九店増える予定。

市場のリード役として定着したTVゲーム機は16ビット機から32ビット機への移行期にあり、32ビット機が着実にシェアを伸ばしている。売上高ではまだ16ビット関連のほうが多いが、その差は急速に縮まりつつある。

32ビット機については前評判の高かったセガ社「サターン」、ソニーコンピュータエンタテイメント(SCE)「プレイステーション」(PS)に人気が集中しており、今年上半期までに「サターン」「PS」ともそれぞれ百万台以上出荷。松下電器と三洋電気による「3DO」は三十万台、NECホームエレクトロニクス(NEC-HE)「PC-FX」は十万台にとどまったとされる。16ビット機のSNK「ネオジオCD」は昨年秋の発売以来好調に伸ばしているとのこと。

「おもちゃショー」は今年で三十四回目。国内百五十五社(前回百五十八社)、海外七ヵ国五十九社(八ヵ国七十二社)が出展。任天堂は伝統的に出展していない。会期中の前半二日間は、従来同様に業界のみの商談日、後半二日間はパブリックデーとして一般に公開(入場料五百円)した。

入場者は〝儲かりメッセ!〟をキャッチフレーズにした商談日で二千人減の二万六千人。パブリックデーも八千人減の十一万一千人と減ったが、不況下では前進したと見られている(下に入場者数のデータ)。

今回のショーの特徴は、①ハイテク導入が一般玩具にも急速に進み、知育コンピューター、ワープロ、電子手帳、ビデオプリンター、ハンディカラオケ、キーボードなどハイテク玩具の展示が目立った。②七月施行のPL法対策で日本玩具協会は独自の注意マーク(七種類)を展示、またPLコーナーを設けた出展社など、PL関連が目立ったなど。

ナムコPS用で業務用も カプコンは3社用ストII

TVゲーム機関連の出展は、前回と同様第一—第二ホールに集中、十八社(前回十九社)が出展した。しかし前回並みの出展社数にもかかわらず、AM業界関連の五社(コナミ、ジャレコ、テクノスジャパン、サン電子、日本物産)は今回出展しなかったのが注目される。32ビット機メーカーではセガ社、松下電器、NEC-HE、三洋電気(初出展)の四社で、SCEは出展しなかった。

セガ社は「サターン」(SS)の新作ソフト約八十タイトル(うちサードパーティー約六十タイトル)を一挙に公開。とくに業務用「ST-V」基板での実演で、ソフトの共通性をアピールしたのが目立つ。同社はまた「メガドライブ」、「メガCD」、「32X」、「ゲームギア」の対応ソフト、キッズコンピューター「ピコ」、ビデオプリンター「プリファン」など幅広く出品した。

SNKは「ネオジオCD」の新作ソフト「風雲黙示録」や、ハドソン「天外魔境真伝」を揃え、充実させたほか、小売店のシングル向けTVゲーム機、クレーン機も出品した。

ナムコはPS用「エースコンバット」、「プライムゴール」、SFC用「プライムゴール3」を中心にソフトを紹介。またPSへ移植予定の「リッジレーサー2」業務用も出品した。

カプコンはSS、PS、3DO用「ストII・ムービー」(アニメ版)、SS、PS用「ストリートファイター・リアルバトル・オンフィルム」(劇場映画版)、SFC用「ファイナルファイト3」など紹介。シングルロケ用の業務用機、キャラクター商品など展示した。

タイトーはSS用「ダライアス外伝」、PS用「東京シャドウ」など新作ソフトを出品した。

アトラスはSFC用「キャッツラン」、PS用「豪血寺一族2」、SS用「峠キングスピリッツ」などのソフト出品。業務用新作「豪血寺外伝・最強伝説」なども紹介した。

ヒューマンはSS、PS、SFCの新作ソフトとアーケード機、またコンパイルはSS、SFC用新作ソフトを披露した。出展しなかったコナミのソフトはセガ社と松下電器の小間で、ジャレコのソフトはセガ社の小間で紹介された。

バンダイは会場両端に大小間を持ち、第一ホールではCD-ROMプレイヤー付き新ハード「ピピン」(発売時期、価格は未定)を大々的にPRした。第八ホールでは一般玩具など出品、うちバンプレストの小間では文具払い出しゲーム機などのプライズマシン、そしてSS、PS、SFC用ソフトを紹介した。

TVゲームソフト専門の出展社は以上のほか、エレクトロニック・アーツ・ビクター、アクレイムジャパン、ケイエスエス、データム・ポリスター、日本コンピューターシステム。また玩具メーカーではタカラ、トミー、エポック社、やのまんなどもTVゲームソフトをそれぞれ出品している。

なおカシオ計算機はテレビと接続してフルカラーのシールを作ることができる「マイシール・コンピュータ・ルーピー」を出品して注目された。「ルーピー」は32ビットRISC型CPUを内蔵するハイテク感覚のプリンター。TVゲームと同様の操作パッドを使い、テレビ画面から簡単にシールを作る。本体二万五千円で十月中旬発売。専用ソフト(六タイトル)とシールカートリッジは別売。カシオでは小学六年生までの女児を対象に展開する。初年度二十万台の生産を見込んでいる。

右側上段の写真はSNKの小間で(左から)米国SNK社の北沢道明社長、SNKの川崎英吉社長。下段の写真はバンプレストの小間で(左から)安田則雄常務、大久保治光部長

写真右側は(上から順に)カプコンのソフト紹介、ナムコの業務用出品、タイトーのソフト紹介。下側は(上から)セガ社「サターン」のソフト紹介、バンダイの「ピピン」紹介

	初日(6/1)	2日目(6/2)	3日目(6/3)	4日目(6/4)
卸売業者	3,042	1,967	—	—
輸出入業者	758	462	—	—
小売業者	5,659	3,705	—	—
関連業者	5,143	5,153	—	—
来ひん	40	60	99	151
一般	—	—	43,526	67,323
合計 ( )内は昨年分	14,642 (16,401)	11,347 (11,564)	43,625 (43,630)	67,474 (75,832)

「チームシンスケ」
最後の8耐参加
3年連続SNKがスポンサー

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は五月二十四日、東京・原宿のクエストで記者会見を行ない、今年もバイクチーム「チームシンスケ」のスポンサーとなることを明らかにした。

「チームシンスケ」は島田紳助を監督とし、八六年から「コカコーラ八時間耐久ロードレース」（通称「八耐」）に毎年参加してきており、SNKは九三年からメインスポンサーとなり、今年で三年目となる。同チームの成績は昨年が最も良く、予選でプライベートチームではトップの十二位、決勝十四位となり、今年は大いに期待されている。なお同チームは紳助が「十年目でチャレンジを終える」と決めて結成されたもので、今年がラストランとなる。

記者会見にはSNKの西山隆志常務と加賀隆課長、同チームの千石清一代表、紳助監督、ライダー二名が出席し、約百名の報道関係者が集まった。

その中で西山常務は、「当初は企業のプロモーションを指向してスポンサーとなったが、それより島田監督の情熱に共感し今では全社一丸となって応援している」と述べた。また島田紳助は、「最後のレースは表彰台をめざして頑張る。三年間支援してくれたSNKの好意に感謝する」と語った。

この後ライダーやキャンペーンガールが紹介された。また会場には業務用と家庭用のTVゲーム機「ネオジオ」、クレーン機「ネオカーニバル」などがフリープレイで設置された。

今年の八耐は七月二十八―三十日、鈴鹿サーキットで開催され、同チームは「チームシンスケSNK」として、ライダー二人が「ネオジオ」のロゴを大きく付けたバイク「ホンダRVF750」で参加。最後を飾るためスタッフ全員がタキシード姿でチェッカーフラッグを受けるそうだ。

なお同社では最後の八耐参加を記念した「ラストランTシャツプレゼント」を実施。これは八月十日までに応募すると、抽選で二百名に贈られるというもの。また記念イベントとしてトークや歌で構成する「ラストラン前夜祭」を七月十一日、大阪・難波のNGKホールで行なう（入場料制）。

「チームシンスケ」記者発表会で、左端はSNKの西山隆志常務

大野商事が
37周年の創業祭
ゆにろーずグループとして

大野商事㈱（本社茨城県取手市、大野圭一社長）を中心とする「ゆにろーずグループ」は六月一日、千葉県柏市内のプラザヘイアン柏で、「第二回創業祭」を開催。取引先など約二百三十人が参加した。

「ゆにろーずグループ」は、オペレーターとしての大野商事、めん類を製造する取手食品㈱、飲料を卸売する㈱ユニワン、飲食店経営の㈲ダイヤフーズ、不動産販売の㈱ダイヤコーポレーション、中国物産を輸入する桂林大野貿易事務所の、計六社で構成され、いずれも大野氏が社長。

大野商事では茨城、千葉両県内に現在、ゲームと飲食の複合店「ゆにろーず」を直営で六店、フランチャイズで三店展開しており、ここから「ゆにろーず」をグループ名にしている。同グループの九四年度売上高は約十五億円。今後一年間で直営店を三―四店増やす計画で、九八年度の売上高五十億円が目標。

同グループでは、㈲取手名糖（現・取手食品）が五九年六月に設立されており（大野商事は七二年十二月設立）、今年三十七周年を迎えることから〝創業祭〟を催したもの。大野社長はAOUの副会長でもあり、AM業界からも多数出席した。

来ひん挨拶ではAOUの入江昭造会長が、「大野社長は大変な努力家、人付き合いも良く人望が厚い。昨年私がAOU会長になったときも大野氏が全面的に応援するからと言ってくれた。三十七年間、数々の苦難を乗り越えて素晴しい会社になった。三人の子息を会社の三本柱として立派に育てた夫人の力も大きい」と語った。

また県会議員の川口次郎氏、取手市議会議長の餐場芳郎氏も来ひんとして挨拶した。

大野氏はお礼の言葉として、「本来は三十五周年にするはずだったが都合で二年延びてしまった。関係者の皆さんのおかげでここまで来た。四十周年に向けさらに努力するべく決意を新たにしており、さらに皆さんのご支援をお願いするべく本日これを催した。〝ゆにろーず〟が〝ゆめろーず〟になるよう進めたい」と述べた。

創業祭ではこのほか、永年勤続社員への感謝状授与、記念講演（運勢占いの話）などがあった。

「ゆにろーずグループ」創業祭で、上は大野圭一社長夫妻、下は会場

福岡県協、定例総会
不況で情報交換
議案は原案どおり承認

福岡県アミューズメント施設営業者協会（事務局福岡、長友隆典会長、会員二十四社）は五月二十五日、福岡市内の福岡セントラルホテルで平成七年度定例総会を開いた。

長友会長は挨拶の中で、「業界低迷のせいかAOU総会の出席者が少なかった。当業界は今後伸びていくと思うが、今は我慢の時だ。しかし良い機械は積極的に導入するべきであり、また店づくりやサービス面においても変革が必要な時に来ている」と述べた。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

会議終了後、情報交換が行なわれた。その中で「最近『バーチャファイター2』のみのキャッシュボックスを狙った盗難事件が同じ手口で相次いでいる。鍵を厳重にしたほうがよい」（ホクセイ商事）、「売上げ不振のため全国で四十七店を閉鎖することになった。うち家賃が売上げの四〇％を占める店もあったほど」（タイトー）などの発言があった。

「VF2」ゲーム大会

セガ社直営店で

プロテイン飲料も協賛し

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は六月一日、TVゲーム「バーチャファイター2」の全国大会を六月から九月にかけて直営の約四百店で開催すると発表した。セガ社主催で、これにアサヒビール飲料㈱(本社東京、佐野主税社長)が協賛する。

ゲーム大会の名称は「バーチャファイター2・マキシマムバトル・アサヒ・プロテインスポーツカップ」で、WFT(ワールド・ファイティング・トーナメント)公認のイベントとなる。六月十日から七月十七日まで第一次予選、七月二十三日から八月十六日まで第二次予選をそれぞれ直営四百店で実施、八百人を選出。またセガ社が全国十七カ所に設けている段位認定の「バーチャファイター道場」(本紙第494号既報)でも、優勝者三十四人を選出。これら予選通過者が競う、全国二十一地区の「エリア大会」で三十八人を決定。決勝は「横浜ジョイポリス」で行なわれる予定。

これに伴いアサヒビール飲料は、「バーチャファイター2」のキャラクターを缶のデザインに採用した清涼飲料水「プロテインスポーツ・バーチャファイター2缶350」を七月上旬から発売することになった。この「バーチャ缶」はスポーツ飲料で、セガ社直営ゲーム場にある自動販売機を通じて発売される。

バーチャ缶

日本コンラックス

赤井氏が社長に

岡田社長は代表権ある会長に

㈱日本コンラックス(本社東京)は六月十五日、赤井和幸取締役が社長に昇格するとのトップ異動を発表した。岡田真治社長は代表権のある会長に就任する。

同社では、技術開発力の強化など経営基盤の安定化と将来の方向づけに見通しがついたので、経営陣を若返らせることにした、と説明している。

赤井和幸氏は六二年に福島県立平工業高卒。六七年に㈱日本コインコ(現日本コンラックス)入社、八一年取締役川越工場長、八九年常務生産統括本部長、九四年七月から取締役第一営業統括。福島県出身、五十四歳。

赤井和幸氏

福島県協、通常総会

役員の一部異動

阪神大震災で見舞金も

福島県アミューズメント施設営業者協会(事務局会津若松市、天沼勝会長、会員十社)は五月二十六日、郡山市内の磐梯グランドホテルで平成六年度通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には委任二社を含む九社が出席。平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案は、いずれも異議なく承認された。

役員について、監査役だったタイトーの田村雅寿氏が異動により一郷富男氏に交代したことが報告され、新たに田村氏を理事に、角田浩氏(ナムコ)を監査役とすることが承認された。

なお阪神大震災の義援金として同協会の会計から五万円を日本赤十字社へ、兵庫県協への見舞金として会員(一社五千円)から計五万円をAOUへ寄託。また各店での募金もAOUへ寄託している。

このほか㈱トニーの退会、プレビ㈱とテクモ㈱の二社の入会を了承した。また新年度はとくに会員増強に努めることを確認し、総会を終えた。

論潮

和製英語

言葉は生きものであり、間違った使いかたをされても、大多数の人が使うとそれが正しい使いかたとして扱われることがよくある。ましてや文化や生活、考えかたの異なる外国語を必要に応じて導入する場合、多少の誤用には目をつぶるぐらいの寛大さがなければ、とてもやっていけない。

それでも、山田雅重著「アメリカ人の知らない英語―和製英語のすべて」(丸善ライブラリー)を読むと、すでに日本語として使われている和製英語、つまり「日本で、英語の単語をもとに、英語らしく作った語」があまりにも多く氾濫していることにあきれる。もちろん和製英語は英語ではないので、正しい英語を学ぶためには一度頭の中で別にしなければならず、これがまたやっかいな作業になる(もっとも、正しい英語を学ぶ気がなければ、この苦労は知らずに済む)。

同書では「ゲームセンター」について、これでは英米人には通じにくいとし、「アミューズメント・アーケード」、「ペニー・アーケード」、ロ語では単に「アーケード」と言うと書いている。うち「ペニー・アーケード」は、小銭(米国の一ペニー=一セント)で遊べる遊戯場という意味から来た言葉で、それはそれで正しいが、一セントではオペレーターもやっていけないのではないか、という疑問が残る。

従って日本や米国などの(ギャンブル機を置いていない)ゲーム場は「アーケード」というのが最も正しい。ではギャンブル(これも和製英語だ)として使っておらず、単にメダルで遊ぶだけのメダルゲーム機(もちろん和製英語)を設けている場合はどうかというと、米国にはそういうものがないから、せいぜい「メダルゲーム・パーラー」とでも言いようがない。

AM施設を直訳すると「アミューズメント・ファシリティ」となるのだろうが、これではなんのことかまったく通じない。話の通じないところに国際的な理解が得られると思うのは間違いである。

アイレム

高嶋哲会長が社長兼任

アイレム㈱(本社大阪)は六月九日の株主総会を経て、高嶋哲会長が社長を兼任するとの役員異動を決めた。太田登前社長は監査役、㈱ナナオの常勤監査役に就任する。

人事異動

アイレム
(6月9日) 兼社長、会長高嶋哲氏▽取締役、ナナオ取締役河原林保男氏▽監査役(社長)太田登氏▽退任(監査役)前多正志氏。

日本コンラックス
(6月29日) 会長(社長)岡田真治氏▽社長(取締役)赤井和幸氏▽常務取締役(顧問)今津弘志氏▽取締役相談役(副社長)岩男嘉幸氏。

バンプレスト
(7月1日) PZ事業部担当、取締役PZ事業部長吉川昌之氏▽LC事業部担当、常務吉田明氏。

事務所移転

コナミエンタテイメント㈱=東京都港区六本木三丁目十四の十、サンレミービル、☎三四二三―一八七七。

㈱サンワイズ・営業部=東京都武蔵野市境南町三丁目十四の四、昇和ビル、☎(〇四二二)三一―〇〇九一、松下清社長。

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK)・船橋営業所=千葉県船橋市薬円台五丁目十の三十六、☎(〇四七四)六一―二三八一。同・大阪東営業所=大阪府大東市深野北一丁目十四の八、☎(〇七二〇)七八―五五七〇。同・名古屋営業所(電話番号のみ変更)=名古屋市名東区陸前町三〇一、☎(〇五二)七〇二―八四一一。

営業所開設

サミー工業㈱・名古屋営業所=名古屋市名東区本郷三の五、グロウバルビル、☎(〇五二)七七五―五四六〇、百合草木陽子所長。同・福岡出張所=福岡市博多区博多駅前二の十一の二十二、ライオンズマンションJOY博多、六〇七号、☎(〇九二)四七四―四二七八。

大阪・南港のWTCビル1階

プラサカプコン 女性客を対象に

カプコン〝情報発信基地〟として運営

上の写真は同店のメインとなるフロア中央部にて、「セレッソ大阪」の旗などを掲げてある。下はアーケードゲーム機および大型TVゲーム機の各コーナーのようすで、女性客が多いのが目立つ

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は、大阪・南港にこのほど建設された「大阪ワールドトレードセンタービルディング」(WTC)内に、直営ロケ「プラサカプコン・コスモタワー店」を四月二十五日オープンした。

WTCビルは九一年三月から建設が進められ、今年四月二十日オープンしたもの。地下三階地上五十五階建てで高さ最高部二百五十二㍍と西日本一の超高層ビルで、通称「コスモタワー」と呼んでおり、セガ社「ガルボ」があるATCとともに大阪の新名所として話題となっている。同ビルとATCとは道路を狭んで向かい合っており、二階部分が広い連絡通路で結ばれている。

コスモタワーの一―三階部分が大きく張り出した建物で、延床面積約三千平方㍍の飲食、ショッピングゾーン「フェスパ」と呼ばれている。このゾーンは中央部が大きな吹き抜け空間で、各階に回廊が設けられ、その周囲に約三十店のテナントが並んでいる。

うち最も面積が広いテナントがゲーム場「プラサカプコン」で一階にあり、店舗面積は約八百七十平方㍍。同店の総投資額は約三億円で、年間約三億五千万円の売上げを見込んでいる。

〝アーバンAMスペース〟

カプコンではこれまで郊外型SC内ロケを中心に展開してきたが、この「コスモタワー店」については「従来の運営ノウハウを踏襲しながら、とくにサービス面により一層の力を注ぎ込んだプレイヤー参加型の〝インタラクティブ・アーバンAMスペース〟を基本コンセプトとした都市型ロケ」としている。

客層は子どもから大人まで幅広い層を対象にしているが、とくに女性をメインターゲットにした「女性にやさしい快適空間」をめざしている。実際WTC、ATC自体も飲食、ショッピングゾーンを中心に多くの女性を集客しており、またデートスポットともなっているだけに、同ロケの女性客も全体の過半数を占めるほど多いのが特徴。

同ロケの外壁には十二面マルチTV画面を設け、新製品や同社がスポンサードするJリーグ「セレッソ大阪」などに関する情報を流し、店内でもTVモニターや掲示板でいろいろなPRをしているほか、新作のロケテストも行なうなど、〝カプコン情報発信基地〟と位置づけられている。

設置機械台数は計約百十台。うちTVゲーム機約三十台、プライズゲーム機約二十台、その他アーケード機約二十台、メダルゲーム機約四十台、定置型乗物機二台という構成で、それぞれコーナー区分されている。このほか自販機やジュークボックスを設置した休憩コーナーがある。

機種は女性でも楽しめるものが多く、TVゲーム機はドライブものが中心で、格闘ゲームは同社とセガ社の初心者でもプレイできるものを設置。

プライズマシンの景品は「少量多品種仕入れ」を基本方針に、バラエティーに富む内容にしている。

またメダルゲーム機はシグマ製ダービーゲーム機にオリジナルの周辺装飾を加えた特注機「ザ・ダービー・オブ・ジ・オペラ」がメイン。これは「オペラ座の怪人」をモチーフにした壁面装飾の中、CCDカメラによる競馬中継が三つのTVモニターで行なわれるもので、十七人用。メダル貸出し料金は一枚二十五円。

店内装飾はシンプルだが、「セレッソ大阪」をイメージさせる旗や幕を吊り下げているほか、トラの子やカメレオンのイラストが壁面や窓のブラインドに描かれている。

スタッフは社員五名を含む二十名で、うち五名が女性。営業時間は十時から二十二時まで年中無休。機種別の売上げ比率ではメダルゲーム機が全体の四〇%、次にプライズマシンが三〇%を占めており、「年間売上げ目標は達成できるペース」としている。

なお同社では続いて、関西国際空港に六月二十四日開業した複合商業施設「エアロプラザ」内に、八号店「プラサカプコン・AP店」を同日オープンさせた。これで関空内に同社ロケが二店となり、「プラサカプコン」としては計七店舗目となる。同店は三階の一角、三百三十平方㍍に約八十台の機械を設置。〝AMホスピタリティー〟をめざした空間設計で、総投資額は二億二千万円、年間売上げ額二億円を見込んでいる。

上はTVゲーム機フロアで「ストリートファイターZERO」(右端)は女性も集客している。左はグッズも並べたインフォメーションのようす

メダルゲームコーナーにて、上は特注の「ザ・ダービー・オブ・ジ・オペラ」で〝オペラ座の怪人〟の壁面イラストがムードを盛り上げる。右は十六歳未満の立ち入りを制限するロープ

昼は外光が入り店内は大変明るく(右)、夕方からはブラインドを下ろし落ち着いた雰囲気(左)

法人申告所得ランキング95

AM業界関連124社

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	94年申告所得(百万円)	決算月	93年申告所得(百万円)	92年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
7	任天堂㈱	京都	467,065	113,223	3	168,443	148,695	▲ 32.8	978	山内　溥
82	㈱セガ・エンタープライゼス	東京	354,031	40,327	3	50,406	33,662	▲ 20.0	3,492	中山　隼雄
152	㈱オリエンタルランド	千葉	156,272	21,624	3	16,372	26,338	32.1	2,582	加藤　康三
235	㈱カプコン	大阪	84,416	14,578	3	15,500	5,685	▲ 5.9	1,124	辻本　憲三
520	㈱タイトー	東京	93,585	6,830	3	5,910	8,196	15.6	2,418	中村　紘一
604	㈱第一興商	東京	79,263	5,928	3	3,098	8,769	91.3	908	保志　忠彦
686	㈱ナムコ	東京	72,109	5,103	3	4,487	3,979	13.7	1,922	中村　雅哉
751	㈱マタハリー	神奈川	38,342	4,656	3	2,017	変 2,099	130.8	200	山中　秀晃
994	三精輸送機㈱	大阪	20,894	3,512	1	2,579	2,335	36.2	250	太田昭比古
1047	㈱バンプレスト	東京	27,000	3,328	2	2,589	2,396	28.5	150	杉浦　幸昌
1267	グローリー商事㈱	大阪	86,577	2,778	3	2,477	1,170	12.2	1,570	玉森　靖久
1359	㈱ナナオ	石川	47,218	2,601	3	2,375	半 1,046	9.5	499	高嶋　哲
1381	㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	47,702	2,562	3	3,650	715	▲ 29.8	828	大野伊左男
1937	㈱鈴鹿サーキットランド	東京	21,527	1,848	3	2,082	2,540	▲ 11.2	595	鈴木　正利
1967	大新東㈱	東京	30,019	1,810	3	2,442	1,831	▲ 25.9	4,002	野口　義和
2106	㈱日光堂	大阪	28,385	1,691	3	1,382	1,780	22.4	358	高城喜三郎
2757	テクモ㈱	東京	10,242	1,303	3	1,549	1,693	▲ 15.9	214	柿原　彬人
2758	㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	47,888	1,302	9	1,292	952	0.8	833	川崎　英吉
2862	コナミ㈱	東京	37,855	1,255	3	半 5,259	変 4,322	——	838	上月　景正
2999	浅海電気㈱	大阪	21,888	1,190	9	877	1,838	35.7	400	浅海　伸之
3046	日邦産業㈱	愛知	25,995	1,174	3	744	1,839	57.8	249	岡屋　裕造
3343	㈱ハピネット	東京	55,607	1,075	3	565	364	90.3	364	河合　洋
3410	長島観光開発㈱	三重	22,728	1,050	2	1,724	3,193	▲ 39.1	1,200	大谷僖美治
3663	三井グリーンランド㈱	熊本	9,028	983	3	1,133	1,201	▲ 13.2	103	倉田　稔
4973	サン電子㈱	愛知	11,879	740	3	2,223	1,831	▲ 66.6	180	前田　昌美
5400	㈱よみうりランド	東京	21,902	684	3	3,129	2,940	▲ 78.1	305	関根長三郎
6593	㈱ダイエーレジャーランド	大阪	15,933	563	2	829	705	▲ 32.1	150	水谷　泰雅
6615	加賀電子㈱	東京	48,170	562	3	1,290	93	▲ 56.4	352	塚本　勲
6715	㈱ワールドサファリ	大阪	7,887	554	11	653	628	▲ 15.2	195	山本　良継
7008	㈱田無ファミリーランド	東京	7,391	530	3	441	820	20.2	70	下田　忠雄
7055	須貝興行㈱	北海道	7,482	527	3	1,336	561	▲ 60.6	243	鈴木　保男
7379	㈱エスシーシー	東京	5,200	505	2	——	——	——	70	太田　紘
7934	㈱ミリオンレジャーシステム	東京	5,454	471	8	371	369	27.0	40	小島　ツヤ
7943	㈱アポロ	大阪	7,615	470	9	512	62	▲ 8.2	130	段　爲梁
8022	㈱ヒューマックス	東京	5,037	467	3	747	385	▲ 37.5	50	林　瑞祥
8400	伊藤忠産機㈱	東京	13,834	447	3	161	645	177.6	105	吉原　正
8807	㈱トーワジャパン	東京	9,726	426	3	393	116	8.4	80	正岡　力
8856	㈱エキスポランド	大阪	7,269	424	3	763	173	▲ 44.4	145	山田　三郎
9703	マスセット㈱	東京	4,466	390	1	566	209	▲ 31.1	80	鈴木　利生
10276	㈱トーセ	京都	3,076	368	8	396	225	▲ 7.1	21	斎藤　茂
10297	ヒューマン㈱	東京	——	367	9	435	965	▲ 15.6	253	鈴木長四郎
11271	昭和技研工業㈲	埼玉	1,575	336	8	181	161	85.6	19	安部　征宏
11303	プレビ㈱	茨城	5,150	336	3	328	631	2.4	248	梶　格康
11515	㈱エイブル・コーポレーション	東京	9,001	330	2	324	88	1.9	25	熊谷　俊範
11602	㈲セイブ開発	東京	680	328	8	——	——	——	8	浜田　均
12242	㈱サンワイズ	東京	4,016	311	11	290	391	7.2	45	松下　清
12635	㈱金子製作所	東京	2,818	302	5	176	——	71.6	58	金子　浩
12859	㈱サンセイブエンターテイメント	静岡	6,436	296	9	347	316	▲ 14.7	124	曽我　栄蔵
13275	㈱京一会館	大阪	2,500	287	9	173	624	65.9	30	陸橋　英洋
13494	㈱セタ	東京	4,683	282	5	332	165	▲ 15.1	49	富士本　淳
14013	㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	1,350	271	4	394	86	▲ 31.2	20	金子　孝運
14770	㈱友栄	東京	3,112	257	3	346	270	▲ 25.7	140	内田　博
14878	㈱タイカン	兵庫	10,561	255	3	191	114	33.5	287	別宮　浩
14999	㈱岡本製作所	大阪	1,800	253	3	401	130	▲ 36.9	40	岡本　典之
15799	北東商事㈱	北海道	1,769	239	3	73	——	227.4	37	松本　昭
16106	㈱アルノ	秋田	2,271	235	8	225	281	4.4	61	下村　英春
16127	㈱アミューズ	東京	2,090	235	2	1,035	534	▲ 77.3	15	飯島　充実
16637	㈱アトラス	東京	——	227	3	137	235	65.7	68	原野　直也
16972	㈱ワイドレジャー	福岡	3,250	223	2	370	318	▲ 39.7	120	菊池　康男
17214	ユニバーサルテクノス㈱	東京	1,500	219	3	250	100	▲ 12.4	110	岡田　和生
21232	㈱ジャレコ	東京	10,429	178	3	881	1,142	▲ 79.8	350	金沢　義秋
24295	㈲ギブンレジャーシステム	秋田	775	155	2	99	43	56.6	16	金子　義文

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	94年申告所得(百万円)	決算月	93年申告所得(百万円)	92年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
25036	藤和那須リゾート㈱	栃木	6,500	150	12	64	187	134.4	70	黒木　芳彦
25472	㈱ママトップ	静岡	785	147	8	81	96	81.5	40	安本　彰雄
26750	㈱エム・ジー・エム	東京	600	141	7	98	——	43.9	14	松井　隆
27382	㈱ユウビス	大阪	13,495	137	8	404	566	▲ 66.1	124	川楠俊太郎
27689	㈱コインゲーム	東京	1,520	136	9	130	255	4.6	15	松永　光司
29133	㈱カトウ製作所	東京	1,129	129	2	172	54	▲ 25.0	18	加藤　勇
29633	㈱アムス	愛知	2,206	127	3	212	307	▲ 40.1	70	梅村　冨久
29977	ミゼッティ工業㈱	東京	3,087	125	6	174	213	▲ 28.2	30	橋本　敬造
30147	㈱アイマックス	東京	2,400	変 124	5	——	——	——	32	今成　一雄
30297	㈱ダイフレックス	東京	8,833	124	3	109	305	13.8	130	三浦　慶政
31881	㈱科研	東京	5,568	117	3	159	62	▲ 26.4	122	田島　定爾
32477	㈱山交ランド	山形	1,548	115	12	155	143	▲ 25.8	40	柏倉　信幸
33733	㈱ヒカリエンタープライゼス	広島	1,500	111	9	——	——	——	55	平本　将人
34882	システムサービス㈱	東京	2,955	107	9	99	変 178	8.1	22	佐藤　隼夫
35330	タスコ㈱	東京	5,026	105	6	102	91	2.9	140	上原　義和
35827	㈱百又	大阪	6,317	104	1	122	192	▲ 14.8	140	妹尾　克己
35872	㈱エフジィエル	愛知	1,647	104	6	127	92	▲ 18.1	35	松本　昭夫
36426	ユーズ㈱	東京	1,543	102	2	219	213	▲ 53.4	69	加藤　勇
37290	ビデオシステム㈱	京都	1,970	100	7	68	230	47.1	65	古川　晃司
37787	㈱サッポロユウキ	北海道	500	98	7	——	107	——	10	徳岡　勝
38840	インタミン・ジャパン㈱	東京	4,300	95	8	51	70	86.3	10	田中　武
39735	エイトレジャー物産㈱	北海道	3,020	93	3	119	——	▲ 21.8	55	富田　紀一
42451	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	1,005	87	6	105	193	▲ 17.1	25	能美　政彦
46083	中日本リース㈱	愛知	950	79	4	71	61	11.3	25	早川　永一
47009	㈲安佐エース	栃木	320	78	8	80	91	▲ 2.5	9	栗田　誠次
47018	㈱ウェップシステム	東京	2,110	78	9	49	——	59.2	60	玉手　良光
47752	スナガ開発㈱	栃木	3,600	76	3	518	647	▲ 85.3	71	須永　幸彦
51217	㈱スクラッチ	大阪	2,285	71	10	105	153	▲ 32.4	25	森田　友久
52123	㈱タニガワ	埼玉	2,315	69	3	225	217	▲ 69.3	18	長谷川満男
52257	㈲サン・カンパニー	神奈川	590	69	8	54	61	27.8	8	浦上　和三
53168	東海ランド㈱	愛知	——	68	11	63	106	7.9	28	栗林　克久
53424	㈱サンスイ	愛知	1,560	68	7	135	325	▲ 49.6	100	三浦　保夫
55067	旭精工㈱	東京	4,627	65	8	371	521	▲ 82.5	147	安部　寛
55514	㈱東京キャビオート	東京	1,383	65	9	180	66	▲ 63.9	32	久田　益男
58075	豊永産業㈱	大阪	1,086	62	7	77	変 63	▲ 19.5	38	永楽　藤八
59519	㈱ジーエム商事	東京	4,132	60	4	62	——	▲ 3.2	23	小倉　忠弘
60252	㈱タイトーアルト	東京	2,227	59	3	82	66	▲ 28.0	9	皆川　幹夫
60590	㈱ユウアンドユウ	三重	1,678	59	2	65	——	▲ 9.2	30	松本　静雄
60659	㈱エーシックテクノロジー	東京	1,972	59	1	48	46	22.9	21	四方堂久登
61922	セイミツ工業㈱	埼玉	800	57	3	200	92	▲ 71.5	15	松田　輝男
62680	㈱大王振興	兵庫	1,300	57	4	——	158	——	28	西山　清治
64444	明昌サービス㈱	大阪	——	55	3	——	——	——	100	福田　三徳
64566	東洋テクトロン㈱	宮城	1,641	55	3	44	——	25.0	48	安藤　克彦
65666	㈱アミューズオリエント	東京	1,600	54	3	——	——	——	6	矢内　敬治
66437	㈲宝鈴レジャー	埼玉	586	53	6	53	——	0.0	8	松本　優
67883	泉陽機工㈱	大阪	3,169	52	4	142	163	▲ 63.4	45	山田　三郎
70661	㈱山崎屋	石川	1,521	50	2	72	103	▲ 30.6	80	山崎　健造
72519	タイコー物産㈱	滋賀	510	48	3	66	——	▲ 27.3	30	名久井俊彦
75917	㈱ニッコウ電子	東京	2,178	46	8	132	45	▲ 65.2	15	関口　康利
76748	ホクセイ商事㈱	福岡	14,513	45	3	変 73	——	——	45	高山　輝美
76761	㈲淀企業	大阪	350	45	12	79	148	▲ 43.0	6	道風　敏明
76866	㈲グッドヒル	栃木	1,200	45	2	61	44	▲ 26.2	29	岡田　明彦
77948	㈱ビスコ	東京	2,866	44	6	——	41	——	62	秋山　哲雄
78199	㈱アイモ	東京	3,119	44	3	114	46	▲ 61.4	19	田口　宣由
78530	㈱コインジャーナル	大阪	1,050	44	5	56	69	▲ 21.4	32	小林　一郎
78718	㈱キタミエンタープライズ	神奈川	1,080	44	5	——	53	——	25	北見　孝一
80025	㈲中央レジャー産業	鹿児島	500	43	10	51	80	▲ 15.7	23	高江　洲博
80421	㈱アルプス	兵庫	650	43	8	——	——	——	50	水野　則男
81301	メディア商事㈱	大阪	3,235	42	9	45	114	▲ 6.7	12	柏　信行
82070	㈱エーディーケイ	埼玉	850	42	5	——	——	——	69	新井　一夫
83829	㈱総商	愛知	3,280	41	6	118	112	▲ 65.3	40	木村　雅三
84162	㈲ニシカワレジャー	愛知	860	40	1	51	47	▲ 21.6	20	西川　宏木

この表は「法人申告所得ランキング95」約八万五千百社のうち、AM業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊号（六月二十二日付）をもとにしたが、いくつか留意点がある。

「法人申告所得」は九四年中の法人申告所得額（修正申告があった場合は修正後の申告所得額）が四千万円を超えるものを集計、多い順に並べたもの。四千万円以上の場合は税務署に公示されるので、それを㈱帝国データバンクが全国の調査網を通じて集約した。集計時点により総合順位は変化していくことになる。

九四年中の所得額は九四年中に到来した決算期末（年二回ある場合は後のほう）の所得額を基準にしている。最も遅い十二月期を含めたのが、この時期発表される「申告所得ランキング」となる。

本紙収録に際しては、AM事業が高い売上比率を占めるものはもちろん含め、そうでなくともAM事業で知名度が高いものを含めた。なお家庭用ゲームソフト、カラオケ関連については、主なものを収録するにとどめたが、オペレーターについてはできる限り収録した。

表の見方のうち、申告所得額で「変」とあるのは変則決算で、その多くは決算期変更によるもの。その場合、十二ヵ月分に換算して計上してある。ただし、六ヵ月の変則決算の場合は年換算せず、「半」を付け半年間の数値を掲げている。年二回で片方のみの場合も「半」となる。

表のうち「会社名」は申告時の登記上の商号。「都道府県」は、申告した実質本社のある都道府県名。「代表者名」は、税務申告時に届けた代表者名で、必らずしも社長とは限らないが、ほとんどが社長。「従業員数」は、原則として最近期末の数字で、参考値。

「売上高」は九四年申告所得のもとになった売上高を参考値として掲げたもの。この欄で空白となっているのは、売上高が判明しなかったことを示している。

本紙ではできる限り多くの関連分を収録したつもりであるが、収録もれは十分ありうる。また今回の集計以後の修正申告で変更もありうるので、このリストは絶対的なものではない。あくまでも業界関連分の変化を見る目安にすぎない。

Game Machine's Best Hit Games 25

95年上半期ベストヒットゲームズ25

CG格闘ゲーム「VF2」トップ

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型、テーブル型のいわゆる基板タイプ）の九五年上半期のトップは、セガ社「バーチャファイター2」となった。

「バーチャファイター2」（九四年十一月発売）については、ミディ型（ニューアストロ）と大画面版（DX）があるため、前者をソフトウェア部門に、後者を完成品タイプ部門に分けて別々に集計した。なおミディ型を完成品部門に含めて集計した場合は同機が完成品部門の一位となるが、いずれにしてもどちらかの部門のトップになることは間違いない。

「バーチャファイター2」はセガ社CG基板「モデル2」を使用し、「モデル1」使用の前作を大幅にグレードアップしたCG格闘ゲーム。簡単な操作方法により、前作に引き続き初心者や女性層にも親しまれ、毎回のチャートで現在もトップを維持し続けている。

なお前作「バーチャファイター」（九三年十二月）は九四年下半期三位から後退したものの、八位につけている。

CG格闘ゲームではナムコ「鉄拳」（九四年十二月）が、実質五ヵ月分の集計だが十二位に。

二位はSNKネオジオの剣術格闘アクションゲーム「真サムライスピリッツ」（九四年十月）。前作をバージョンアップし高い人気を得た。

ネオジオソフトではタイトー／SNK「パズルボブル」（九四年十二月）が、集計がまだ四・五ヵ月分しかないが六位に入り、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」（九四年八月）が前年下半期十三位から順位を上げ十位に。

三位はコナミ「対戦ぱずるだま」（九四年七月）で、前年下半期八位から一挙にトップクラス入りを果たし、支持を大きく伸ばした。パズルゲームでは同機をトップに、コンパイル／セガ社「ぷよぷよ通」（九四年九月）が五位、六位「パズルボブル」、セガ社「テトリス」（八八年十二月）が前年下半期と同じ九位、サン電子／タイトー「上海III」（九三年十一月）が十一位（前年下半期五位）、ホットビー／タイトー「スーパー上海」（九二年七月）が十八位（同十五位）、コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」（九二年十一月）が十九位（同四位）。パズルものは総じて息が長いことを示している。

四位はカプコン「スーパーストII・エックス」（九四年三月）。前年下半期トップとなり「ストII」シリーズの人気を盛り返し、なお健闘中。

七位はセタ／ビスコ「スーパーリアル麻雀PV」（九四年十一月）。同シリーズのセタ／サミー「スーパーリアル麻雀PⅣ」（九三年四月）は、前年下半期六位から十五位に。麻雀ゲームはこの二機種以外はすべて欄外へ。

十三位はコナミ「極上パロディウス」（九四年四月）。前年上半期は二位だった。シューティングゲームはこのほか、セイブ／日本システム「雷電DX」（九四年七月）が十四位、同「雷電II」（九三年十二月）が十七位と安定し、またタイトー「ダライアス外伝」（九四年九月）が二十五位。

十六位はカプコン「エックス・メン」（九四年十二月）。

二十位はカプコン「クイズ殿様の野望2・全国版」（九五年一月）。クイズゲームは同機と、二十四位の中日本／タイトー「クイズ365」（九四年九月）の二機種のみ。

以下二十一位「スラムダンク」（九三年十一月）、二十二位「グレートスラッガーズ94」（九四年七月）、二十三位「サッカー・スーパースターズ」（九四年十二月）。

息の長さでは「テトリス」が六年七ヵ月と最も長く、「ぷよぷよ」が二年七ヵ月と根強い。なお「コラムス」はついに欄外（三十位）へ。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャファイター 2（セガ社）	2283
2	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ）	1839
3	対戦ぱずるだま（コナミ）	1821
4	スーパーストII・エックス（カプコン）	1620
5	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社）	1579
6	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ）	1450
7	スーパーリアル麻雀 PV（セタ／ビスコ）	1421
8	バーチャファイター（セガ社）	1377
9	テトリス（セガ社）	1377
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ）	1333
11	上海 III（サン電子／タイトー）	1320
12	鉄拳（ナムコ）	1304
13	極上パロディウス（コナミ）	1083
14	雷電 DX（セイブ／日本システム）	1077
15	スーパーリアル麻雀 PⅣ（セタ／サミー）	1057
16	エックスメン（カプコン）	1033
17	雷電 II（セイブ／日本システム）	959
18	スーパー上海（ホットビー／タイトー）	950
19	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社）	931
20	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン）	896
21	スラムダンク（コナミ）	881
22	グレートスラッガーズ 94（ナムコ）	857
23	サッカー・スーパースターズ（コナミ）	840
24	クイズ365（中日本／タイトー）	826
25	ダライアス外伝（タイトー）	822

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャコップ（DX／P）（セガ社）	1847
2	バーチャファイター 2（DX）（セガ社）	1746
3	エースドライバー（SD／DX）（ナムコ）	1206
4	デイトナUSA（ツイン）（セガ社）	1155
5	デイトナUSA（DX）（セガ社）	977
6	ファイナルラップ R（SD）（ナムコ）	912
7	スポーツフィッシング（セガ社）	908
8	ガンバレット（ナムコ）	842
9	アウトランナーズ（セガ社）	834
10	リッジレーサー 2（2P）（ナムコ）	815
11	リッジレーサー 2（SD／DX）（ナムコ）	795
12	ウイングウォー（ツイン）（セガ社）	793
13	クイズドレミファグランプリ（コナミ）	777
14	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社）	729
15	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	678

完成品タイプTVゲーム機 「バーチャコップ」首位

アップライト／コックピット型の完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社「バーチャコップ」（九四年九月）がトップとなった。大画面版「DX」とアップライト型二種類の計三タイプあるが、いずれもスタンドアッププレイ形式で、ここではまとめて集計した。リアルなCGガンゲームとして幅広い層に支持された。

二位はセガ社「バーチャファイター2（DX）」（九四年十一月）。ミディ型と分けて集計してもトップクラスの人気。

三位はナムコ「エースドライバー（SD／DX）」（九四年十一月）、四位はセガ社「デイトナUSA（ツイン）」（九四年五月）、五位は同「DX」（同三月）で、いずれもCGドライブゲーム。この部門は十五位中、一―五位のほか四機種を合わせ計九機種がCGゲーム。

六位はナムコ「ファイナルラップR（SD）」（九四年二月）。前年下半期十四位から上昇。

七位はセガ社「スポーツフィッシング」（九四年七月）。LD魚釣りゲームでカップルに人気。

以下発売時期は「ガンバレット」九四年十月、「アウトランナーズ（ツイン）」九三年五月など。

なお十四位「セガラリー・チャンピオンシップ」の集計はまだ三ヵ月分しかない。

全国の主なロケーション（現在28ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲーム25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一・十五日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九五年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

フリッパーの普及と評価下降続ける

フリッパー分野は全体的に評価がさらに落ち、他の分野と比べてもかなり低くなった。

一位は「リーサルウェポン3」（九二年九月）で発売以来根強い人気を得ている。以下「ワールドチャレンジサッカー」は九四年五月、「フリントストーンズ」は九四年十月発売など。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	リーサルウェポン 3（データイースト）	240
2	ワールドチャレンジサッカー（プリミア/サミー）	209
3	フリントストーンズ（ウィリアムズ/タイトー）	185
4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	177
5	スターウォーズ（データイースト）	165

その他では X-DAY 人気を維持

その他アーケードゲーム機では、ナムコ「X-DAY」（九四年一月）が前年下半期から連続一位となった。遊び感覚の占いで人気を維持した。

二位はデータイースト「カルマアイ」（九四年九月）。これも遊びの要素を加えた前世占いで支持を広げた。

三位はタイトー「リアルパンチャー」（九四年七月）。前年下半期も三位だった。

四位はジャレコ「VSスーパーキャプテンフラッグ」（九三年十二月）。前年上半期一位、下半期二位だった。五位はセガ社「スターライトフォーチュン」（九三年十二月）。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	X—DAY（ナムコ）	929
2	カルマアイ（データイースト）	814
3	リアルパンチャー（タイトー）	781
4	VSスーパーキャプテンフラッグ（ジャレコ）	518
5	スターライトフォーチュン（セガ社）	421

The Future Is Now
SNK

お楽しみはこれからだ。

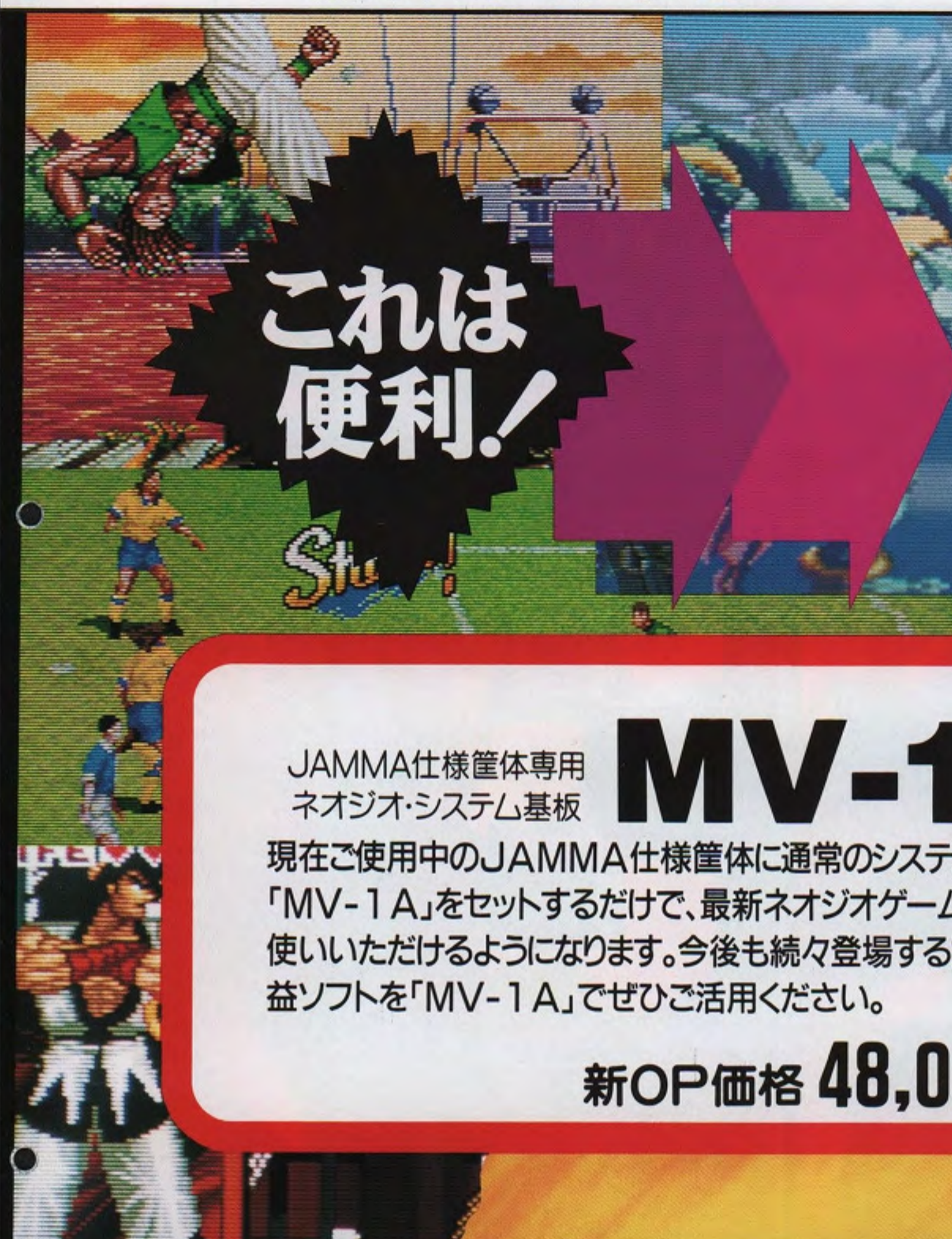
格闘ファン待望の
チームバトルアクション
話題沸騰中
近日登場

THE KING OF Fighters'95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

94年度ゲーメスト大賞受賞ゲームが「〜95」に進化して、再び登場。
ゲームファンお馴染みのSNK豪華スターのドリームマッチ。
新スタイルのチームバトルが、対戦に新たな旋風を巻き起こします。

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利！

JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍！

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオ・システム基板
MV-1A

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1A」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1A」でぜひご活用ください。

新OP価格 48,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源:DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番！　SNKオリジナル・ゲームマシン!!

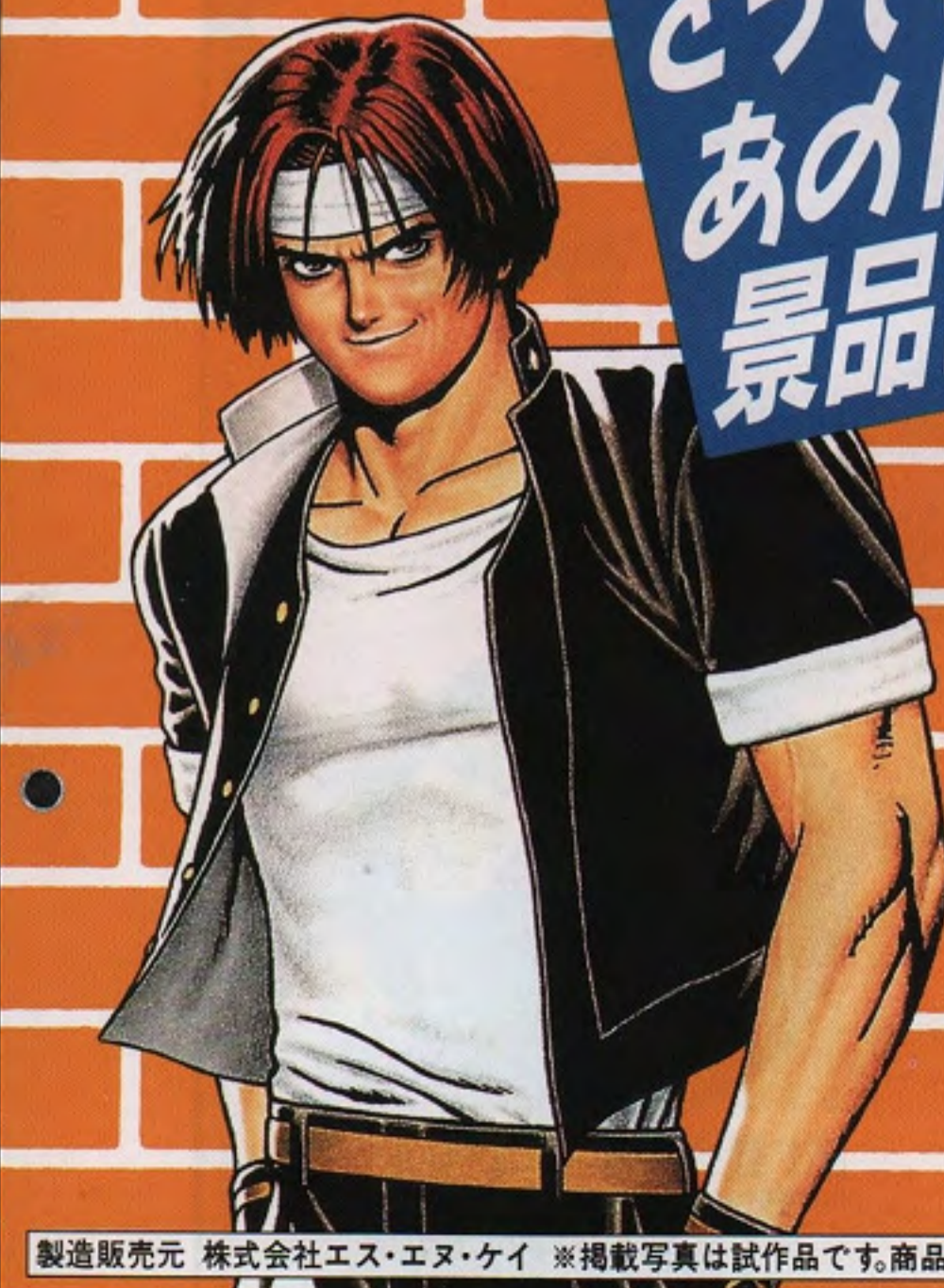
人気のネオジオ4本用筐体
NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●本体重量:108kg
●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

大好評！JAMMA仕様筐体
NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●本体重量:108kg
●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！
NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900　※本機は電気用品取締法対象外品です。

オシャレな新型カプセル機
CANDY CAPSULE
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:110W●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

とってもタイムリー！あのK.O.F.'95が景品に登場!!

THE KING OF Fighters'95 TM
ぬいぐるみ
8月発売予定
100個/OP価格未定
ゲームをすればぜったい欲しくなる！人気のファイター7人が勢揃い。
●サイズ:高さ20cm程度
©SNK1995

THE KING OF Fighters'95 TM
マスコット人形
8月発売予定
200個/OP価格未定
新キャラクターを含めた全10種類／カプセル機でも大活躍だ。
●サイズ:高さ5cm程度
©SNK1995

"ヒヨコちゃん"もカプセルでやってくる。
楽しく使えるいろんなボクが8月発売予定だよ！
200個/OP価格未定
●75φカプセル対応
© 1995 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.
チキンラーメン
カプセル ヒヨコちゃん
バージョンA

製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユーロディズニー 大赤字から次第に脱却

今年から「ディズニーランド・パリ」に改称

フランスのユーロディズニー社（本社マルヌ・ラバレ、フィリップ・ブルゴーニュ社長）は、経営不振から脱出するため強力に合理化を進めたところ、大幅に改善できたことがこのほど明らかになった。テーマパーク「ユーロディズニー」は、これを機に「ディズニーランド・パリ」に改称する。

同社が四月下旬明らかにしたところによると、九五年三月までの上半期（同社は九月期決算）の当期損失は二億四千百万フランとなり、前年同期の赤字十億六百万フランから赤字を七七%も減らした。九三年九月期は五十三億四千万フランの赤字だったが、九四年九月期には十八億フランの赤字に減らしており、確実に改善されている。

「ディズニーランド・パリ」は九二年四月にオープンしたが、入園客が予想以上に少なく、また一人当たりの消費額が少ないうえ、ヨーロッパ全体の不況が重なり、経営に苦しんだ。このためスリルライドの導入、経費の削減など積極的な対策を進める一方、サウジアラビアの王子が資本参加するなど経営資本の改善も進められた。

とくに九四年十月から九五年三月までの上半期では、十二月以降の入園料二〇%値下げが効を奏し、入園者数が増えたとされる。上半期の売上高は前年同期比七%増の十六億九千万フランとなった。うちテーマパーク部門は九%増の九億七千六百万フラン、ホテル部門は七%増の六億六千六百万フランとなっている。

米国のウォルトディズニー社は、ユーロディズニー社の株式を四九%所有していたが、現在は三九%に減ったとのこと。サウジアラビアのアルワリード・ビン・タラル王子は二五%所有している。

「ディズニーランド・パリ」となって、九五年九月期は黒字転換との見通しを立てているが、まだ困難は続くもようだ。

AMOA95は9月 ジャズの都市で

日本のAMショーのすぐ後に

米国のAMOAエキスポ95は、JAMMAショー終了後六日目の九月二十一日から二十三日までニューオーリンズのコンベンションセンターで開かれる。日程は、ほとんど重なった昨年と比べまだましだが、今年もJAMMAショーと同じ時期となる。

AMOAエキスポがニューオーリンズで開催されるのは、九〇年以来五年ぶり。今年は千小間以上の展示規模、八千人以上の来場者を見込んでおり、七―八月にかけてホテル予約、事前の入場登録が進められる予定。

アクレイム・コインオプ 業務用を開発中

「バットマン・フォーエバー」

米国のアクレイム・コインオプ・エンタテイメント社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、トム・ペチー社長）は、初の業務用TVゲーム機「バットマン・フォーエバー」を開発中で、これは新しいデータ圧縮技術を使っている、と五月二十三日に明らかにした。

同社は家庭用ゲームソフトで知られるアクレイム・エンタテイメント社の業務用TVゲーム機部門。親会社のアクレイム社はテレコミュニケーションズ社とゲーム配信で提携したり、リデムプション製造のレーザートロン社を買収したり、このところ話題が多い。

トム・ペチー社長の業務用での経験も長く、旧アタリ社副社長、そしてセガUSA社社長など要職に就いてきた。同氏によると、アクレイム社が開発したデータ圧縮技術で、実際の映画のサウンドが忠実に再現できる。

そのため今夏話題のハリウッド映画「バットマン・フォーエバー」と提携、映画に基づくTVゲーム開発へと進めた。

米国TEAが スクラー氏表彰

ディズニーのアトラクションで

M・スクラー氏

テーマパーク専門の会社などで構成されている米国のテームド・エンタテイメント・アソシエーション（TEA、ロベルタ・ペリー会長）は六月一日、ウォルトディズニー・イマジニアリング社のマーチン・スクラー社長に対し、九五年度生涯功績賞を贈ることになった、と発表した。テームド・エンタテイメント業界の功労者に贈られる賞で、九月三十日、ロサンゼルスで受賞式の予定。

「テームド・エンタテイメント」というのは耳慣れない言葉だが、それは一九五五年のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）開園から始まった、とされる。これはマーチン・スクラー氏の四十年に及ぶ経歴とも重なる。

同氏は五五年、まだUCLAの学生だったがディズニーランドの園内新聞の編集に加わり、翌年入社した。ウォルト・ディズニー氏の広報担当を勤めた後、六一年にWEDエンタープライズ社（現ウォルトディズニー・イマジニアリング社）に移籍、八七年から社長。

この間スクラー氏はディズニーワールド、エプコットセンター、東京ディズニーランド、ディズニーランド・パリでのアトラクション作りに深く関わってきた。

テーマがある遊園地ならテーマパーク、と言うわけではなく、そこにエンタテイメント（楽しくさせるもの）がなければならない。そういう高度なものをTEAは目ざしているようである。

International Trade Show

Show	Date
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 4-6
Fun Expo (Orlando, U.S.A)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Nov. 1-3
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A)	Nov. 15-18
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
1996	
Winter CES'96 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 5-8

ユーロマットで再び ミシールズ会長

ミーデン氏は任期終え退任

W・ミシールズ氏

欧州各国の遊技業界団体連合会、ユーロマット（事務局ブリュッセル）の年次総会が五月十八日、ブリュッセルのヒルトンホテルで開かれ、ウィリー・ミシールズ氏が二年ぶりに会長に選ばれた。ブライアン・ミーデン前会長は二年間の任期中ユーロマット改革を進めることができたとし、任期を満了して退任した。

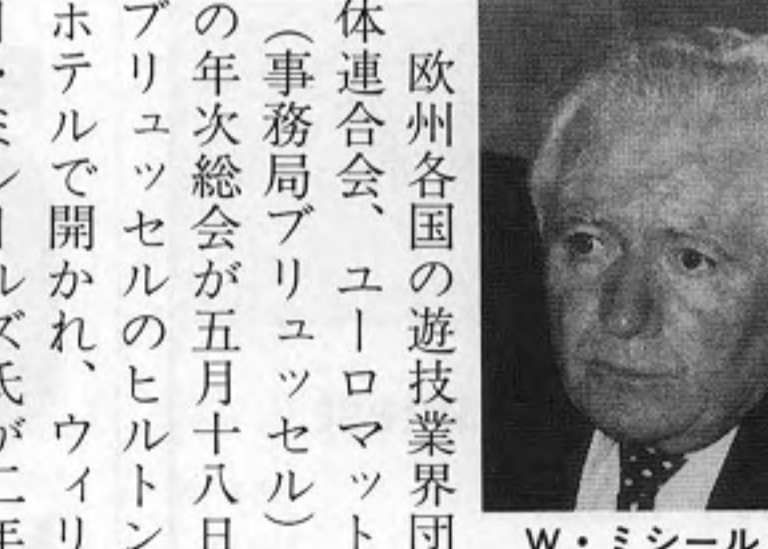
ユーロマットは十八ヵ国を代表する二十一の協会で構成されてきたが、今回スペインの二つ目の協会、COFARの加入が承認され、計二十二の協会となった（チェコなど二協会はすでに退会した）。この連合会はEU統合に伴う通貨（ECU）のデノミネーション、そして各国のギャンブル遊技規制などの問題について取り組んでいる。

会長に戻ったミシールズ氏は九三年五月までの十五年間、会長の座にとどまり続けた。二年前の総会で会長選挙にミシーズ氏は立候補せず、英国BACTAからのミーデン氏が会長に、ミシールズ氏が副会長になった。

ミシールズ氏はベルギーの協会、UBAの会長。今年の年次総会では投票はなく、満場一致で選任された。なおユーロマット副会長にはドイツ・VDAIからハンス・ローゼンツバイク氏（ノバ社社長）、会計にはオランダ・VANからディルク・リンデンベルク氏がそれぞれ選ばれた。

このほか執行委員（役員）が五名おり、英国BACTAからラッセル・スミス氏、スペイン・FACOMAREからエデュアド・モラレス氏、イタリア・SAPARからパオロ・マジアーリ氏、スウェーデン・SVARからジャン・ラスマン氏が選ばれた。以上任期はすべて二年間。

グラスマン氏が 再びWMS社へ

米国WMSインダストリーズ社の子会社であるウィリアムズ社とミッドウェー社は六月十三日、マーチン・グラスマン氏が戻り、リデムプションゲーム担当マネージャーになったと発表した。

今年四十六歳になるグラスマン氏の業界歴は二十三年。ウィリアムズ社で九年間製品販売担当副社長を勤めた後、九〇年にカネコUSA社社長となり、二年ほど前に退社。ギスモ・エンタープライゼス社の社長として、リデムプションゲームの販売代理業を勤めてきた。

話題のマシン

〝ST－V〟5弾「エジホン探偵事務所」

間違い漢字探し

セガ社プライズ機「UFOプッシャー」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社システム基板「ST－V」第五弾ソフト「エジホン探偵事務所」が七月上旬発売となる。また新タイプのプライズマシン「UFOプッシャー」が、六月末に発売となった。

「エジホン探偵事務所」は間違い探しクイズゲームで、少女向け月刊誌「ポップティーン」に掲載されているイラストクイズコーナーをもとにしたもの。八方向レバーと一つのボタンを操作する。

画面上に一つの漢字が無数に表示されているが、その中で一つだけ異なる字（例えば無数の「好」の中に「嫌」がある）を拡大ルーペを移動させて見つけるというもの。画面は上下に一定範囲スクロール。一定時間たつと「下のほうにあるよ」などヒントが表示される。

見つけるまでの時間に応じて得点が入る。二、三問ごとに、怪盗が向こうを見ているすきに近づいていき捕らえるなどコミカルなミニボーナスゲームがある。タイマーとライフ制で、ライフは探している間とお手つきで減るが、正解とミニゲームクリアで増える。

初級十問、上級二十問とミニゲームで構成。また探偵か怪盗を追跡するストーリーが途中に挿入され、CGレンダリングによるイラスト画面が展開。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板OP価格十四万三千円。カートリッジ八万八千円。

「UFOプッシャー」は四人用で二つのボタンを操作するもの。ボックス内に、景品を並べた四層のドーナツ型回転テーブルがある。Aボタンで欲しい景品があるテーブルまでUFOを上昇させ、BボタンでUFOを押すとUFOからバーが伸びていき、景品を押して向こう側へ落とすと払い出されるという新システムを採用。景品はあらゆるものを使用できる。難易度、サウンド変更可能。標準価格百六十五万円。

エジホン探偵事務所

UFOプッシャー

ハドソン初のネオジオMVS

剣と魔法を駆使

SNKから「天外魔境・真伝」

㈱ハドソン（本社札幌、工藤浩社長）開発の〝ネオジオMVS〟用ソフト「天外魔境・真伝」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から六月二十日発売となった。

これはハドソンの家庭用ソフト「天外魔境」シリーズ三作をもとに、業務用としてグレードアップさせたもので、同社が業務用に進出するのはこれが初めてとなる。

ゲーム内容は素手および剣術を中心に、多彩な武器や魔法を駆使して相手と戦うというアクションゲーム。八方向レバーと四つのボタンを使用。

選べるキャラは八人、敵のボスキャラは四種類。それぞれ個性と攻撃方法が異なり、レバーとボタンの組合わせで〝奥義〟と呼ぶ剣の使い方、〝巻物〟と呼ぶ特殊能力を各数種類使い分けるので、ややマニア向けと言える。また攻撃力や速度などをアップさせるアイテムも出現する。アクションや攻撃時は派手な演出となり、各キャラがその都度しゃべる（声優の音声）のも特徴。ゲームはタイマーと体力制。カセット価格六万八千円。

天外魔境・真伝

ユウビスから「ヘキサ」新作

使いやすさ向上

乗物「ドレミファてつどう」も

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、プライズマシン「ヘキサプレジデント」が六月上旬発売となった。またレール走行式乗物機「ドレミファてつどう」が、三月以降発売となっている。

「ヘキサプレジデント」は大平技研工業㈱製で、回転テーブル上の景品をスイングアームで落とすという〝ヘキサ〟シリーズの新作。六人用。

テーブルの回転速度を調節できる範囲を大幅に広げ、難易度を自由に設定できるようになったのが大きな特徴。また払い出した景品の数がすぐわかるようにした〝プライズカウンター〟を内蔵したほか、中央部の天板がドーム状になり、テーブル中央には景品を陳列するミニテーブルを設けるなどデザイン、配色とともに、流れる音楽も新しくなった。OP価格百三十六万円。

「ドレミファてつどう」は朝日エンジニアリング㈱製で、NHKテレビ番組「ドレミファどーなっつ！」のキャラクターを採用したもの。レールゲージは二百五十㍉。

汽笛ボタンを押した時と交差点での待機時に車両が横揺れするのが特徴。排煙装置や走行音、呼び込み音声付き。二人乗り。OP価格百六十八万円。

ヘキサプレジデント

ドレミファてつどう

話題のマシン

新操作システム「アルペンレーサー」

スキーの醍醐味

ナムコから「ワースタ95」基板も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVスキーゲーム機「アルペンレーサー」が七月五日、またTV野球ゲーム「ワールドスタジアム95」が七月六日、それぞれ発売となる。

「アルペンレーサー」はCG基板「システムスーパー22」を使用したもの。五十㌅プロジェクター画面を見ながら、左右の手でそれぞれ固定バーを握り、左右へスライドする台に乗せた両足でスキーのようにエッジ操作を行なうという新趣向を採用。

コンピューターによる四人のスキーヤーと競走し、チェックポイントを通常していく「レースモード」と、旗門を通過しながら一人で最速タイムに挑戦する上級者向けの「タイムトライアルモード」から選択。コースも初級、中級、上級の三種類から選べる。画面視点はプレイヤー選手の表示があるものとないものの二種類から選ぶ。

ステップ台を左右交互に素早く動かすと一時的に加速する。また足を乗せた部分が左足と右足でそれぞれ左右へ少し回転し、エッジ操作ができるので、これを使うと小回りが利く。タイマー制。

幅一二六㌢、奥行二六五㌢、高さ二三三㌢。価格二百二十三万円。

「スーパーワールドスタジアム95」は〝ワースタ〟シリーズの新作。「93」までの六作で終わっていたが、同社では「強いニーズにより再スタートさせた」とのこと。最新のプロ野球データを採用し、日本の十二球団に〝USAチーム〟（実名ではない）を追加。また観客席に同社TVゲームキャラクターを配置するなど、演出面にも趣向を凝らしている。

ゲームは一試合で終了。ノーマルゲーム、トーナメント、セパ両リーグのペナントレースの三モードがある。基板販売でOP価格十四万八千円。

アルペンレーサー

ワールドスタジアム95

タイトー「F3」第7弾

森口博子が進行

「クイズでヒュー！ヒュー！」

TVクイズゲーム「森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！」が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から七月中旬発売となる。

これは同社〝F3パッケージシステム〟第七弾となるもので、タレントの森口博子を実写撮り込み画像で採用し、森口のおしゃべりと動きで進行していく。森口が司会するTVクイズ番組にプレイヤーが出演しているという設定。四つのボタンを使用する。

ゲームはまず予選クイズをクリアした後、十九コーナーがある〝番組コース〟に移る。このコースは二種類あり、一つはクイズ能力を試す「クイズ大王」、もう一つはクイズとテストでプレイヤーの明日の運勢（金、仕事、恋愛、健康）を占う「博子のお部屋」で、いずれかを選択。

クイズは文章、映像、グラフィックなどのジャンルから約八千問を内蔵。各コーナーのノルマ数を正解すると次のコーナーへと進む。一問当たりの制限時間は十秒で、十秒を超えたり不正解だとライフが一つ減り、持ちライフがすべてなくなるとゲーム終了。二人同時プレイも可能。基板OP価格十五万六千円、カセット五万八千円。

森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！

バンプレストのプライズ機

バーで球を運ぶ

「アンパンマンメリーDX」も

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）からプライズゲーム機「アップダウンシュート」が六月中旬発売となった。また定置回転式乗物機「アンパンマンメリーDX」が、三月以降発売となっている。

「アップダウンシュート」は、二本のレバーで水平バーの左右を上昇下降させ、バー上のボールを転がしながら、垂直盤面のセーフ穴に入れていくゲーム。入った個所のキャラクターと同じ絵のランプが上部で点灯。制限時間内に数回挑戦し、終了後上部で電光点滅が走り、ゲームで点灯させた個所に止まればカプセル景品を払い出す。はずれてもカードが払い出される。OP価格三十七万五千円。

「アンパンマンメリーDX」は真砂工業㈱のOEM生産によるもの。〝アンパンマン〟キャラ三種類に乗り、上下しながら回転。上部に電飾付き。OP価格百三十八万円。

アップダウンシュート

アンパンマンメリーDX

暑中お見舞申し上げます

株式会社 アイモ
代表取締役 田口宣由
〒170 東京都豊島区東池袋二—二—八
TEL○三(三九八六)四五九一

朝日エンジニアリング株式会社
専務取締役 藤原忠
本社工場 〒770 徳島市東沖州二—二六—二
TEL○八八六(六四)六一九○
FAX○八八六(六四)六一九一
営業本部 〒559-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七—二
TEL○七二四(九四)○七八三
FAX○七二四(九四)二一九五

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二—二四—十五 青山タワービル二F
TEL○三(三四○一)六一八一

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
本社 〒162 東京都新宿区津久戸町三—十二
(販売部)TEL○三(三二三五)七九七一
FAX○三(三二三五)四一○九
関西事業所 〒533 大阪市東淀川区東中島一—一九—十五 日大和生ビル四F
TEL○六(三七○)三三三二
FAX○六(三七○)八○二○

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
〒171 東京都豊島区西池袋三—一—十五—四
TEL○三(三五九○)四一五一
FAX○三(三五九○)○三七四

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二—九—十二
TEL○三(三九四○)三二七一
FAX○三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL○五二(七七四)二五一一
FAX○五二(七七四)一二二三

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒982 宮城県仙台市若林区若林一—十一—十二
TEL○二二(二八六)九六一六
FAX○二二(二八五)八六○六

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
〒880 宮崎市本郷北方二四八五—二十
TEL○九八五(五二)一三一四
FAX○九八五(五二)一一○三

株式会社 ウエップシステム
代表取締役 玉手良光
取締役事業部統括部長 小田根正明
〒160 東京都新宿区西新宿三—八—五 新栄ビル
TEL○三(三三七七)八七一一
FAX○三(三三七七)一一二○

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社) 〒171 東京都豊島区池袋四—八—三 エイブルビル
TEL○三(三九八八)二○六一
FAX○三(三九八六)五一八○

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 髙野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二—二十—一
TEL○三(三四一○)○五二五
FAX○三(三四一○)○五二七

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町十八—十二
TEL○六(三三九)三三一一

株式会社 エーディーケィ
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三—二—十五 ADKビル
TEL○四八(七七五)二四一二(代)
FAX○四八(七七五)二一九八

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101 東京都千代田区岩本町三—十一—六 千代田ビル
TEL○三(三八六三)二九二○
FAX○三(三八六三)三三一九

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町二—十九—四
TEL○六(三八二)一四○○
FAX○六(三一九)一五一二

大野商事株式会社
代表取締役 大野圭一
〒302 茨城県取手市井野台二—三—四九
TEL○二九七(七三)○○○五
FAX○二九七(七三)○○○四

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
〒501-31 岐阜市岩井万場四四番地
TEL○五八(二四二)七四九一
営業部TEL○五八(二四二)八○○六
FAX○五八(二四一)八四九一

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平三—三—二
TEL○四二五(六○)三二一一(代)
FAX○四二五(三一)四三五○

株式会社 岡田商会
代表取締役 高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九F
TEL○七五(三一三)一六○○
FAX○七五(三一四)三一八九

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区鷺洲三丁目六—二
TEL○六(四五一)六一五六
FAX○六(四五一)五五三○

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一—二—十一
TEL○七二六(三五)一八八六
FAX○七二六(三五)一八八○

株式会社カトウ製作所 ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六—一四—十三
TEL○三(三三○七)一二二一

株式会社 金子製作所
代表取締役 金子浩
〒181 東京都三鷹市下連雀三—三四—四
TEL○四二二(七一)七八一一
FAX○四二二(七一)七八一九

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540 大阪市中央区内平野町三—一—三
TEL○六(九二○)三六○○
FAX○六(九二○)五一○○

関西カクタス株式会社
取締役社長 梅原靖三
〒530 大阪市北区角田町一—一 東阪急ビル五階
TEL○六(三一三)四五五二
FAX○六(三六一)二八八六

コナミ株式会社
代表取締役社長 上月景正
〒105 東京都港区虎の門四—三—一
TEL○三(三四三二)五六七八
FAX○三(三四三二)五六七九

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六—十—四
TEL○七八(四一一)二一二一
FAX○七八(四一一)三八五一

株式会社 ザウルス
代表取締役 田中信之
〒102 東京都千代田区麹町四—三—一九 麹町関東ビル
TEL○三(三二三二)一七二一
FAX○三(三二三二)一七二八

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 大野伊左男
〒541 大阪市中央区瓦町三丁目六番一号
TEL○六(二○一)四○五二
FAX○六(二○一)四○五三

サミー工業 株式会社
代表取締役社長 里見治
〒170 東京都豊島区東池袋二—二三—二
TEL○三(五九五○)三七六○
FAX○三(五九五○)三七六一

株式会社 サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役 曽我榮蔵
〒421-01 静岡市桃園町八—十七
TEL○五四(二五八)一一二三
FAX○五四(二五八)○三一三

株式会社 サンワイズ
代表取締役 松下清
本社 〒181 東京都三鷹市大沢一—九—二四
TEL○四二二(三一)二五一一
FAX○四二二(三一)四六三七
営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町三—十四—四 昇和ビル三F
TEL○四二二(三一)○○九一
FAX○四二二(三一)一○九一

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173 東京都板橋区幸町二十—十五
TEL○三(三九五九)六六一一
FAX○三(三九五五)九二○八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三—四—四十
TEL○六(六四七)一六二二
FAX○六(六四六)一○五一

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東三—十四—十五
TEL○三(三四八六)二八四一
FAX○三(三四八六)二八四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地一—一—七
TEL○四八五(四三)四三四一
FAX○四八五(四三)四三四四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一—二—十二
TEL○三(五七三六)七一一一

株式会社 禪
代表取締役 松川紘士
〒462 名古屋市北区生駒町七—一四五
TEL○五二(九八一)三七三三
FAX○五二(九八一)三七九四

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL○五六四(二四)二五八一(代)
FAX○五六四(二二)○五五五

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一—七—十二
TEL○六(九六二)九四二五
○六(九六二)九五○七
FAX○六(九六二)四五五六
(倉庫)大阪市鶴見区中茶屋一—一—十
TEL○六(九一三)八六一五

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
〒102 東京都千代田区平河町二—五—三
TEL○三(三二二二)四八○八

ダイナックス株式会社
代表取締役 石川晴彦
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル3F
TEL○五二(七九一)○一一一
FAX○五二(七九一)一五一五

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一—十一—二
TEL○三(三八四三)八七七六
FAX○三(三八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三—十七—二
TEL○三(三八二七)六七四一
FAX○三(三八二三)七五三一

株式会社 タップス
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一—七—五 クラッシーコート3F
TEL○六(六三三)一五一五
FAX○六(六三三)一五五二

中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四—五—二十
TEL○三(五三八九)六一○一
FAX○三(五三八九)六一○六

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167 東京都杉並区荻窪五—十一—十七
TEL○三(三二二○)八○○○(代)
(コインオップ国内販売部)
ダイヤルイン
TEL○三(三二二○)八○二五
FAX○三(三二二○)八○三二

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六—十五
TEL○七九八(六六)○八一一
FAX○七九八(六六)二二七五

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一—五—七 東娯ビル
TEL○三(三七一八)六四六一

東洋テクトロン株式会社
取締役社長 玉手良光
取締役営業部長 遠藤昭康
〒984 宮城県仙台市若林区六丁の目中町六—一二
TEL○二二(二八七)二八七一
FAX○二二(二八七)三○四○

中日本リース株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル
TEL○五二(七九一)四一一一
FAX○五二(七九一)四一六八

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二—一—二一
TEL○三(三七五六)二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL○七五(五八一)八八○八

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.249

矢飛圓方

世紀末閑話（Ⅳ）

「二十世紀の特徴のひとつとしてあげられるのはスピードであると」

「それは確かだよね。十九世紀末と十八世紀末を比べれば、十九世紀末の生活のテンポが早くなっているといっても、その速さが比較出来ないぐらいのスピードアップなんだから」

「結果としては、スピードを限りなくあげてゆくために必要なエネルギー源が、これもまた限りなく消費されることになり、子孫のエネルギーの先食いをしたり、怖い廃棄物を残すようになったと」

「スピードをあげるというのは、日常生活などでは雑事が素早く片づいて自分の時間が多くもてるようになるという利点があるね」

「しかし日本の場合はどうかね」

「家庭電化製品で家事雑用の大部分が自動化されて、今までと比較すると家庭の主婦の余暇の時間がぐっと増えてくる」

「増えてきたとおもうと、自分で自分の時間を充実さすのではなくて、すぐ群れ集って競争をしたがる。文化講座、文化教室、スポーツ教室、経済的余裕がない家庭の場合にはパート」

「結果としては家庭内でもいつも忙しい。更にもっと時間に追われるような生活が続く」

「受験産業も困ったものだね」

「それでも予備校の先生なんか元気があって、猿回しの猿と言えば可哀相だけど、生徒は楽しんで授業をうけているようだよ」

「あれは大変なんだぞ。家の近所にも予備校の先生が数人いるが、はじめのうちはブランドもので身を固め、ラッシュ時でも人の間を縫うようにして周囲の人よりもずっと速く歩き、颯爽として駅に行ったりしているのだが、数年間で廃人のようになってしまっているね。人に肩を押されたりしてとぼとぼと駅へ歩いて行く。今度は逆に周囲の人がみな彼を追いこして行ってしまうんだよね。

休日などこれが以前の人と同じであるとは信じられないほど元気がない病人のような風情で、近くのスーパーの袋を持って背を丸くするようにして俯き加減に道を歩いていたりする」

「スピードに壊されてしまうんだな」

「芸術家などには、スピードをあげたり、スピードを維持するために薬物を使用する人がいたことは、よく話できかされたね。〈イーディー〉などはスピードの被害から言えば申し子みたいだったな」

「あれは名著だったね」

「受験産業に話をもどすけど、何とかならないものかね。いくら受験生全体の学力をあげても偏差値は変わらないのだし、宮沢元首相の時に大蔵省もひとつの大学に偏った採用をしないようにと注意を促したのだけど、実態は旧態依然としたままだね。ひとつの大学以外は昔はそう受験勉強をしなくても入れたのだからね。

偏差値による大学の序列が受験産業界によってこまかくランクづけされたりしているのだけど、例えば五十番目にランクづけされている大学に入るのにさえ、小学校の時から塾がよいをするようなシステムは冷静に判断すれば滑稽であり、時間と金の浪費であり、社会全体にとってもすべての面にわたって非生産的なことであり、むしろそれによってもたらされる弊害の方がずっと大きいよ。五十番目の大学に入学するのであれば、ふたつめの大学からといってもいいけど、塾や予備校の費用を捻出するためにお母さんがパートに行く必要はないし、子どもも嫌いな塾へ行かずに、その時間で自分の好きな面で感性を磨けばその方がずっといいよ」

「文部省が予備校、塾、家庭教師廃止令を出せばいいね。また公開出来ないような学籍簿は必要でないね。何年に入学、何年に卒業でいいじゃないの。かつてあれだけ勤務評定の問題で大騒ぎをした教師が、自分が評定されるのは厭だというけど、子どもの評定では公開出来ないような記述をしているのは何と言ったらいいのかな」

「そんなものだよ。他人のちょっとしたことにでもいちいち文句をつけたがる人に限って、他人からその百分の一ぐらいの文句をうけても、驚くぐらい感情的に走るものね」

「高校受験も大学受験も一発勝負がいいよ。どうせ後にはいろいろな競争が複雑に織りこまれている社会生活が続くのだから」

「子どもの頃から感性を磨く時間をもてずに大人になってしまった人が多いから、情緒に乏しい世紀末になったのかな」

「情緒だけの問題ではないよ。この間、あまりにも人間性に欠ける学生が多くなってきて、学生相手に話をしていると自分の人間性が壊されてしまう危険を感じて東大を辞めたという養老孟司の言によれば、まずすべてのことが人間にインプットされるのは感覚を通じてである。あらゆることは感覚という入口を通過しない限り人間には入りこんでこない。感覚で捕えたことを言葉、文字で説明するのが知性である。知性を体系づけたり分類してゆくのが理論である」

「勿論、その間に観察や実験や分析が必要な場合もあるけどね」

「すべての基盤になるのは感覚、それも情緒が安定していて豊かで鋭敏な感覚でないと、新しいものをインプット出来ないね」

「新しいもの、ことをインプット出来ない限り、新しい知性は生み出されない」

「今の子どもというよりは、大人にとっても同じことだが、その感覚の問題と、それ以上に言葉、文字の問題が無視され続けているのがどうなってゆくのかな」

「ま、感覚と言葉とは一方で相互滲透しているものでもあるよね」

「言葉と言っても、やはり人間にとっては文字で表現されるようになったもの、活字だね」

「言葉は話すそばからすぐ消えていってしまうものね。歴史自体が文字の使用によって、ようやく始まってきたのだから」

「とはいうものの、今の時代、文字を読んで言葉について考察を深めてゆく、人間らしい生活を送れる人というのはごく限られているものね」

「大人でもコミックの時代だからね」

「コミックの集大成をなした現代の知性の結集の結果がオウムであるとする評論家も、若い人の間ではけっこう多かったね」

「今世紀末の遺物はオウムかね」

「ポストモダンは分り易くいうと何でもありということだからね。関連なしに何でもくっつけてくる。ポストモダンの建築物を見るとそれが一目瞭然だが、まさにオウムはあれだったね」

〈続〉

暑中お見舞申し上げます

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563 大阪府池田市神田二―十一―二三
TEL〇七二七（五四）〇八〇八
FAX〇七二七（五一）〇〇二二

株式会社 ビスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五（四六四）二六七六
（東京営業所）〒171 東京都豊島区要町三―十二―十二 大宏ビル二F
TEL〇三（三五五四）〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
（本社）〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町三五番地一
TEL〇七五（七一二）〇三五八
FAX〇七五（七一二）〇三六八

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
TEL〇三（三三七一）七七六六(代)
FAX〇三（三三七一）七八五五

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
TEL〇五二（四五九）一五〇〇
FAX〇五二（四五九）一五七七

富士電子工業株式会社
取締役社長 萩森重伸
〒272 千葉県市川市大洲三―十五―三
TEL〇四七三（七九）〇二二二
FAX〇四七三（七六）一九〇〇

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554 大阪市此花区伝法五―一―十三
TEL〇六（四六〇）九六七一
FAX〇六（四六〇）九六七二
工場 〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
TEL〇六（四七五）〇三二一(代)
FAX〇六（四七三）一二七三

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
（本社工場）〒211 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四（七二二）六一四一
FAX〇四四（七一一）二七七九
（関西営業所）〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五（九五七）五六一三
FAX〇七五（九五七）〇三一三

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一（九一）四一五一

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十 マジカルビル
TEL〇七八（二六一）二七九〇

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
本社 〒189 東京都東村山市青葉町二―十二―十一
TEL〇四二三（九一）七九八〇
事務所 〒180 東京都武蔵野市境二―八―一
TEL〇四二二（五五）七二一〇
FAX〇四二二（五二）九一三三

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一
TEL〇三（三八三三）四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開二―十三―三五
TEL〇七二九（六四）〇七一七
FAX〇七二九（六四）二〇五九

株式会社 モリタ
会長 森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町一―五―三 大和屋第2ビル4F
TEL〇三（五二七六）二六三三
FAX〇三（五二七六）二六三六

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
TEL〇三（三二六三）九四二一

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六（七八七）一八八一
東京営業所 〒104 東京都台東区台東四―二七―五
TEL〇三（三八三七）三八八四
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名一―三―二
TEL〇九二（七一三）一〇八三
小山商品管理センター 〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三十
TEL〇二八五（二八）二七七二

株式会社 ユニックス
代表取締役 寺山忠廣
〒559 大阪市住之江区北加賀屋五―八―五七 ユニバースビル
TEL〇六（六八二）三四五八
FAX〇六（六八二）三四七六

株式会社 ユニバース
代表取締役 寺山和廣
〒559 大阪市住之江区北加賀屋五―八―五七 ユニバースビル
TEL〇六（六八二）三四四四
FAX〇六（六八二）九七七〇
豊橋支店 〒441 豊橋市北山町五―六
TEL〇五三二（四六）六一〇三
沼津営業所 〒410 静岡県沼津市大岡二二二四―一
TEL〇五五九（二二）〇一六七
米子営業所 〒683 米子市加茂町二―一三八 山本ビル
TEL〇八五九（三五）三六六〇
岐阜出張所 〒503-21 岐阜県不破郡垂井町一一八〇
TEL〇五八四（二二）六五八七

株式会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
（本社）〒228 神奈川県相模原市相南四―六―二
TEL〇四二七（四六）五七二七
座間営業所（主たる営業所）〒228 神奈川県座間市南栗原一―十二―十五
TEL〇四六二（五四）五四二三(代)
FAX〇四六二（五五）七八〇九

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
会長 中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一―十一―十一 盛電社ビル六F
TEL〇三（三四三八）二三六三(代)
FAX〇三（三四三八）二七二一

全日本遊園施設協会（JAPEA）
会長 山田三郎
役員一同
〒150 東京都渋谷区渋谷一―十一―三 スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三（三四九八）四七六七
FAX〇三（三四九八）〇五四四

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
会長 入江昭造
役員一同
〒101 東京都千代田区神田須田町一―四―一 TSI須田町ビル六F
TEL〇三（三二五三）五六七一
FAX〇三（三二五三）五六八八

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長 川楠俊太郎
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一―二―十六 三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六（二六三）一三八一
FAX〇六（二六三）一三八三

日本SC遊園協会（NSA）
会長 内田博
常務理事 宮原久
事務局長 冨澤重治
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九F
TEL〇三（三四八六）六六六一
FAX〇三（三四〇七）八七九四

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.00
2	―	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	8.56
3	3	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble［Bust-A-Move］(Taito/SNK)	7.32
4	―	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	7.14
5	4	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.74
6	2	ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／SNKネオジオ） World Heroes Perfect (ADK/SNK)	6.30
7	5	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	6.12
8	6	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.10
9	8	熱答クイズチャンピオン（中日本リース） Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)	6.00
10	7	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	5.79
11	9	バイパー・フェイズワン（セイブ／日本システム） Viper - Phase 1 (Seibu)	5.65
12	―	首領蜂（アトラス） Donpachi (Atlus)	5.56
13	―	ストリートファイター・ザ・ムービー（カプコン） Street Fighter - The Movie (Capcom)	5.50
14	―	ジャッキーチェン（金子製作所） Jackie Chan (Kaneko)	5.40
15	14	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	5.38
16	25	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	5.37
17	11	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.36
18	10	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.24
19	13	餓狼伝説　3（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	5.18
20	27	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	5.17
21	22	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.14
22	15	得点王　3（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.13
23	12	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	5.10
24	17	スーパーストリートファイターⅡ・エックス（カプコン） Super Street Fighter Ⅱ Turbo (Capcom)	5.05
25	28	アウトフォクシーズ（ナムコ） The Outfoxies (Namco)	5.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	―	バーチャストライカー（DX）（セガ社） Virtua Striker (DX) (Sega)	8.63
2	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	8.53
3	―	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	7.88
4	4	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	7.80
5	2	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	7.78
6	5	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.64
7	―	クールライダーズ（DX）（セガ社） Cool Riders (DX) (Sega)	7.43
8	3	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.19
9	6	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	6.91
10	8	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	6.90
11	7	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	6.38
12	10	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.18
13	9	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.15
14	11	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.00
15	12	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	5.91

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	―	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	5.68
2	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	5.67
3	4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.67
4	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.50
5	3	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	7.71
2	2	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.83
3	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.09
4	4	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	5.00
5	5	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.13

It has recently been revealed that 21 copiers who had manufactured and sold unauthorized copies of the video game software "Samurai Shodown II" for the "NEO·GEO" system of SNK Corp., Osaka, were arrested and prosecuted between January and June for violation of the computer program protection law.

In December 1994, SNK realized that, in Korea, counterfeit products of "Samurai Shodown II" had appeared on the market, and brought a charge against them before the Seoul District Public Prosecutors Office in January 1995. As a result, the office arrested and prosecuted 21 copiers including Hwang Hyun Do, by April 11, for violation of the computer program protection law.

According to the Seoul District Public Prosecutors Office, Hwang, 32, had manufactured more than 5,000 counterfeits of "Samurai Shodown II" from November 1994 at a company in Seoul City and sold them to 11 wholesalers. The value of 5,000 copies is said to be about 6,000 million won (¥670 million). The Seoul District Public Prosecutors Office is said to have investigated nearly 40 persons in addition to the 21 persons prosecuted.

Commenting on the current legal steps, SNK said: "As a result of this criminal investigation which has gone on for over 4 months, we have managed to destroy a major part of the Korean copier network which is a great achievement."

Taito, Kyocera Set Up Comm. Service Arm

Taito Corp., Tokyo, and its largest shareholder, Kyocera Corp., Kyoto, announced on May 25 that they will set up a joint venture called "Kyocera Multimedia Corp.", Tokyo, in August. The new company will distribute karaoke software, information services, and video game software via telephone communication cable.

40% of Kyocera Multimedia's capital of ¥3,500 million has been invested by Taito with 25% by Kyocera. Other investers are DDI (2%), DDI Tokyo (2%), and so on. The terminal set "X-55" necessary for signal reception will be manufactured by Kyocera and sold by Taito, and the distribution service will be commenced from October.

The karaoke distribution is intended for home use, and will utilize the database of more than 10,000 titles built up by Taito from its location-based karaoke. The information service consists of news, shopping and other daily-life related information. For the time being, the new company will start with these two types of service and add video game distribution service within 1996.

Kaneko Unveils "Jackie Chan" With The Star

Kaneko Co., Ltd., Tokyo, held a press conference on May 18 concerning the video game "Jackie Chan" at the Akasaka Prince Hotel, Tokyo. In the development of this game, the Hong Kong action movie star, Jackie Chan, participated, and the actions of movie stars including Jackie Chan, were reproduced on the video screen by means of digital technology.

In the conference hall, Jackie Chan, producer Willie Chan and Hiroshi Kaneko, president of Kaneko, appeared. Kaneko said: "We have taken three years in the development of this game. We were careful to ensure that the Jackie Chan character was not too easy to knock down." Jackie Chan said: "We are grateful for having been employed in the video game as *kung fu* masters. We are also satisfied with the finished game."

"Jackie Chan" is supplied not in the form of a system board but as an independent board. This board, using two 16-bit CPU's, was shipped in June mainly in Japan, Hong Kong, Taiwan and Korea, Able Corp. will exclusively distribute in Japan while Nihon System will market in Southeast Asia, including Hong Kong, Taiwan and Korea.

After a break of five years, Kaneko has decided to re-enter the home video business, and will ship, to start with, software for Nintendo's "Super Famicom" from August. For 32-bit machines, Kaneko intends to ship "Jackie Chan" first and then other games on the CD-ROM format within this year.

Sony, Sega Cut Price

Both Sony Computer Entertainment (SEC) Inc., Tokyo, and Sega Enterprises Ltd., Tokyo, traded price decreases of their 32-bit home video console prices in May. Both companies decreased their prices by about ¥10,000 and have already shipped more than one million units, they explain.

SEC's "Play Station" was released at ¥39,800 in December 1994, and its shipments reached the one million unit mark in May 1995. In the meantime, SEC has succeeded in reducing its unit costs due to mass production and therefore decided to ship a "penetration" model (SCPH-3000) on July 21 – SEC announced so on May 29.

Compared to the conventional "Play Station", the "penetration" model, apart from omitting the S-video terminal, has the same functions and appearance and is priced at ¥29,800. SEC will replace the standard model of "Play Station" with this "penetration model" and market up to three million units by May 1996.

Sega "Saturn" was released in November 1994 at ¥44,800 and its shipments also topped one million units in May 1995. Sega announced on May 31 that, in commemoration of this, it will release 100,000 special sets of a "penetration model" including the new software "Virtua Fighter Remix" at ¥34,800 from June 16.

After selling out the special sets, Sega intends to ship the "penetration" model at ¥34,800 and this will become the standard model of the "Saturn" machine. Although it is the same as the conventional machine as regards function and appearance., it differs slightly in the display section.

Oriental Land; '94 Results

Oriental Land Co., Ltd., Chiba, the operator of Tokyo Disneyland, announced on May 23 that its revenue for the fiscal year ended March 1995 amounted to ¥153,923 million, down 1.5% from the preceding year, and the net income amounted to ¥13,123 million, up 37.3%. Although the company's stocks are not yet listed on the stock exchange, the company publicizes its management information, in anticipation of a future listing.

The number of visitors to Tokyo Disneyland from April 1994 to March 1995 totaled 15,509,000, down 3.3% from the preceding year. This was due to last summer's heatwave. A breakdown of revenue shows that attractions accounted for ¥69,700 million, up 0.3% over the same period a year ago, goods sales ¥57,400 million, down 3.4%, restaurants ¥26,200 million, down 1.8%, and others ¥500 million, down 2.6%. Oriental Land forecasts ¥159,000 million in revenue and ¥22,000 million in ordinary net income.

Oriental Land also announced that Kozo Kato, president, would be promoted to chairman, and Toshio Kagami, vice president, would be promoted to president, respectively, as of June 27. Kagami, 59, graduated from the law department of Keio University in 1958, and entered Keisei Electric Railway Co. In 1972, he entered Oriental Land, and became executive director in 1991. Since June 1993, he has served as vice president.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
新コンセプトCGドライブゲーム近日登場!!
クルマ対バイク
永遠の最速論に終止符が打たれる。
●新コンセプト！異なる車種での対戦型レースゲーム。●リアルCGによる迫力あるバトルシーンの連続。●前方3段階のビューチェンジに加え、後方確認もできるリアビューボタンを新装備！●通信機能搭載だから、車2台、バイク2台での白熱対戦もできる。
▲画面はデモ画面です。
◀新タイプの筐体だから注目度抜群！
DANGEROUS CURVES
デンジャラスカーブス
■寸法/W1,800×D2,000×H1,745(mm)■重量/405kg
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
森口博子のクイズでヒュッヒュー！
さあ、みんなでヒュー！ヒュー！しよう。
リアルな動きとおしゃべりです。
(株)第一プロダクション
3つのゲームが1つになった。
玉入れ
的当て
バスケット
■寸法/W2,610×D1,590×H2,274(mm)■重量/650kg
PIERROT WORLD
ピエロワールド
大量メダルを積んだ船と4インチ液晶モニタースロットでプレイ意欲促進！
■寸法/W1,660×D1,660×H2,010(mm)■重量/460kg
SOUTHERNCROSS MYSTERY
サザンクロスミステリー
ドリーム'97
8BETの高インカムマシン！
ドリームターボ
スロット付きのプッシャーマシン。
ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。
高インカム続出中！
パズルボブル
PUZZLE BOBBLE
カップルや女の子にも大人気!!
NEO GEO
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP.1995.
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
株式会社タイトー
本社:〒102東京都千代田区平河町2-5-3TEL:(03)3222-4808